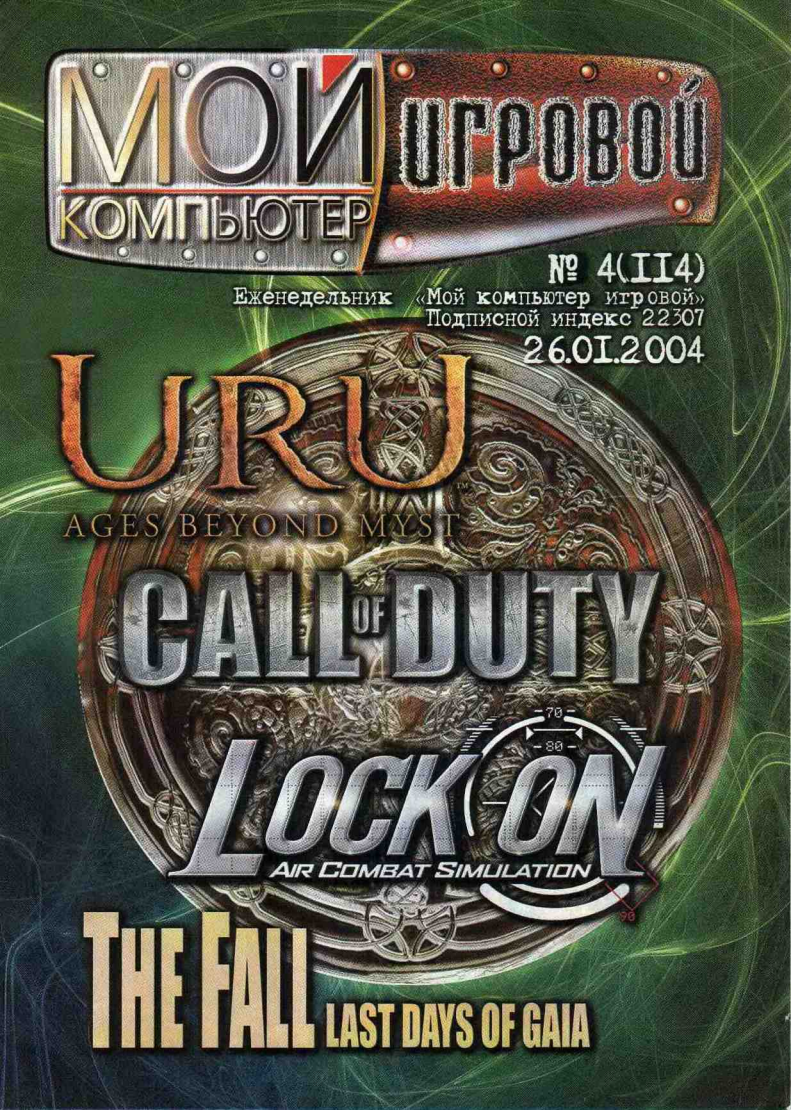
Мой компьютер игровой

№ 4(114)
Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307
26.01.2004



www.hi-tech.com.ua

Hi Tech 2004

- Інформаційні технології, системи зв'язку і телекомунікації
- Комп'ютерні системи та програмне забезпечення
- Обладнання для офісу та дому
- Інтелектуальні технології
- Конференція "Високі технології в керуванні підприємством"
- Спеціалізована виставка поліграфічних технологій "PrintTech 2004"
- Друга всеукраїнська виставка-конкурс «Високі технології в освіті»
- Конкурс веб-дизайну "Web-Tech 2004"

V МІЖНАРОДНИЙ ФОРУМ
СВІТ ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ
3 - 6 БЕРЕЗНЯ 2004 року
двотисячний комплекс одеського порту

Виставочний Центр «Одеський Дім»
вул. Маразлієвська, 7, офіс 1
м. Одеса, 65014, Україна

тел./факс (0482) 37-17-37, (0482) 728-614, 614
e-mail: expo@expohome.com.ua
www.expohome.com.ua, www.hi-tech.com.ua

IT ПАРК

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ

Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

Места, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — журнал **«Реальность фантастики»**, а также еженедельники **«Мой компьютер»** и **«Мой компьютер игровой»**:

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Ив.-Франковск
✓ ЧП Кудрай, ул. Гаркуши, 2, к.415
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный супермаркет «Буква»
✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ООО «Пирс», пл. Дружбы Народов, 2-а, тел. 4647400, 4188976
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 87/30
Кировоград
✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
Крым
✓ **Севастополь** — киоски «Союзпечать»
Мелкооптовые филиалы Крымторгпрессы:
✓ **Симферополь** — ул. Фрунзе, 41
✓ **Евпатория** — пр. Победы, 39, 1 подъезд, цокольный эт.
✓ **Керчь** — ул. К.Маркса, 9, кв.5
✓ **Севастополь** — ул. Новороссийская, 16, цокольный эт.
✓ **Феодосия** — ул. Гарнаева, 77, 1 эт.
✓ **Ялта** — ул. Пироговская, 4, гост. «Авангард», к.116
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
Мариуполь
✓ Киоски «Союзпечать»
Николаев
Торговые лотки:
✓ ул. Советская
✓ Супермаркет «Сельпо»
✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
✓ рынок на ул. Дзержинского
✓ рынок «Северный»
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ киоски «Одессагорпресса»
✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
Оптовая продажа:
✓ ул. Костанди, 100
Полтава
✓ киоски Полтавского почтамта
✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27
✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118
Сумы
✓ Укрпочта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»
Херсон
✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
✓ киоск, бул. Мирный, 5
✓ киоск, ул. Железнодорожная
Хмельницкий
✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
Черновцы
✓ киоски «Укрпочта»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении или банкомате **ПриватБанка,** а также по бесплатному круглосуточному телефону по Украине **8-800-5000030** за наличный и безналичный расчет или по пластиковой карте. Более подробную информацию можно получить на сайте **www.privatbank.com.ua**

СПОНСОР КОНКУРСУ
"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ"
У СІЧНІ 2004
МОЙ КОМПЬЮТЕР
1-Й ПРИЗ
передплата на журнал "Реальність фантастики" на 9 місяців
реальность фантастики
2-і ПРИЗИ
передплата на журнал "Реальність фантастики" на 6 місяців
3-і ПРИЗИ
передплата на журнал "Реальність фантастики" на 3 місяці
м. КИЇВ, вул. Качалова, 6
тел. 455-35-75
info@mycomp.com.ua
www.mycomp.com.ua

Список статей

1. Ефим БЕРКОВИЧ.
Реальная жизнь виртуальных людей, стр. 7.
2. Shrike.
The Fall: Last Days of Gaia, стр. 8-9.
3. Varg, Whitesnow.
URU: Ages beyond Myst, стр. 10-13.
4. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n.
Бумер: Сорванные башни, стр. 14-15.
5. Кирилл ТАЛЕР.
Star Fury, стр. 16-17.
6. Saint Daemon.
Call of Duty, стр. 18-19.
7. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n.
Lock on, стр. 20-21.
8. Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Neverwinter Nights, стр. 22-23.
9. Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Игровой bestиарий 2003, стр. 24-25.
10. Том/Doc/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 26-27.
11. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n.
Обвидяшимся? Стр. 28-29.

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

1 8
2 7
3 7
4 6
5 6
6 8
7 8
8 6
9 7
10 6
11 7

Крещенские морозы уже ударили, а праздник святого Валентина ещё не начался. Ни одного стоящего праздника целых три недели. Что за безобразие! Агенты нашего Департамента вплотную занялись расследованием этого вопиющего факта. Подробности - на страницах номера.

Не забывайте об «Анклаве»

Поклонники жанра *экшен* наверняка хорошо помнят игру **Enclave**, созданную разработчиками из шведской компании **Starbreeze Studios**. Не вполне понятно, чем же так увлекла эта игрушка многомиллионную армию поклонников жанра. Банальный сюжет, повествующий об извечном противостоянии Добра и Зла. Абсолютная линейность прохождения. Простенькое управление. Даже с оглядкой на действительно потрясающую графику можно было сказать, что перед нами игра-однодневка, за которой приятно провести пару-тройку часов, чтобы потом с чистой совестью положить на полку. Но нет. Тот самый неуловимый геймплей и не менее призрачная атмосфера заставляла нас вновь и вновь возвращаться в мир Enclave, в который раз штурмовать и защищать крепости, пробираться по мрачным коридорам подземелий или бегать по петляющим тропинкам эльфийских лесов. И если вы в ожидании Enclave 2 время от времени возвращаетесь к этой замечательной игрушке и к тому же не прочь на досуге покопаться во внутренностях ее, возможно, вам будет интересно, что Starbreeze Studios выложила в Сеть утилиту, с помощью которой можно редактировать уровни Enclave. Программа, носящая название **Ogier Level Editor**, является частью движка Enclave, и с ее помощью вы сможете привнести в знакомый мир что-нибудь новое и интересное. Или даже полностью переделать его. Скачать файл можно с сайта Gamer`s Hell (**http://www.gamershell.com/news_BEnclaveBOgierLevelEdito.shtml**). Размер — 8.3 Мб.

В тылу врага

Известный российский паблишер — компания **1С**, и не менее знаменитый западный издатель — компания **Codemasters**, недавно подписали договор об издании за рубежом игры **Soldiers: Heroes of World War II**. В нашей стране эта игра, разрабатываемая молодой донецкой компанией **Best Way**, более известна под названием «**В тылу врага**». Впрочем, «известна» — громко сказано. Информации об этом проекте донецких девелоперов еще ничтожно мало, хотя разработка ведется уже не один год. На прошлогодней *КРИ (Конференции разработчиков компьютерных игр)*, проходившей в марте 2003 года в Москве, эта игра произвела настоящий фурор и даже получила приз «За лучший дебют». Заметим, заслуженно. Приключения двух советских танкистов, вынужденных пробираться к своим через линию фронта, вызывают неподдельный интерес. Геймплей игры более всего напоминает *Commandos*. Под наше начало попадает группа из двух человек, пытающихся выжить на вражеской территории. Игра полностью реалтаймовая, так что зевать будет некогда. Нам снова придется отслеживать движения вражеских патрулей, аккуратно снимать часовых и прятать тела, при этом просчитывая каждое свое действие. Однако в отличие от Commandos, в игре донецких разработчиков не будет ярко выраженных миссий, после выполнения которых уставшие, но довольные диверсанты мирно возвращаются на базу. Весь игровой процесс представляет собой одно большое и захватывающее приключение, в котором героям приходится рассчитывать только на собственные силы и вашу смекалку.

Но и это еще не все. Особое внимание специалистов, которых на КРИ было немало, привлекла физика игры. Даже чудеса реалистичности, продемонстрированные нам в Silent Storm`e, блекнут по сравнению с тем, что обещают нам разработчики из Донецка. В продемонстрированной на КРИ демке было ясно показано, что физика игры будет выполнена на самом высоком уровне. Пули пробивают

Условия конкурса
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126
г. Киев-126, а/я 570/8, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О._____ (телефон)_____

Почтовый адрес_____

№4

деревянные стены и рикошетят от каменных, взрыв бронебойного снаряда явственно отличается от взрыва осколочной гранаты. Реалистичные разрушения, реалистичные повреждения — все это и еще очень многое мы увидим (очень хочется в это верить) в игре под названием «В тылу врага». Так же не следует забывать, что в отличие от героев Silent Storm`а, персонажи данного проекта — танкисты. А это значит, что в игре будет огромное количество бронетехники, которую можно и даже нужно будет активно использовать в своих целях. Представляете, какие разрушения можно будет производить, если в вашем распоряжении окажется не связка гранат, а настоящий «тигр»! Вот оно, раздолье для настоящих дестроеров! Короче говоря, не зря Codemasters взялась издавать эту игру на Западе. Проект действительно обещает быть очень интересным. Будем надеяться, что донецкие разработчики оправдают возложенные на них надежды и порадуют геймеров настоящим шедевром. Релиз игры «В тылу врага» запланирован на весну 2004 года. Ждем с нетерпением.

Заплатка на крыло

И еще одно сообщение от компании **1С**. На днях появился патч *версии 1.01* для замечательного *летного симулятора* «**Lock on: Современная боевая авиация**». Забрать его можно с сайта 1С (**http://files.games.1c.ru/lock_on/files/patches/patch_1.01_ru.exe**). Размер — 29.3 Мб. Заплатка исправляет более сорока различных ошибок и недочетов — полный список исправлений и дополнений можно прочитать, обратившись по ад-

ресу **http://games.1c.ru/lock_on/?type=file&file_id=115**. Там же вы найдете инструкции по корректной установке патча. Однако прежде чем качать, следует запомнить, что «дан-

ная версия не совместима с предыдущими версиями при игре по сети. Все участники игры по сети должны иметь одинаковые версии игры 1.01. Есть также большая вероятность некорректного проигрывания треков, записанных на предыдущей версии игры». Ну а если вы впервые слышите об игре «Lock On: Современная боевая авиация», то читайте наш материал на страницах 20—21.

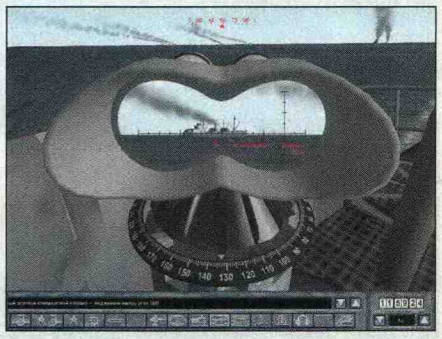
Армия генерала Роммеля

В Сеть понемногу начинают просачиваться слухи о том, что же будет представлять собой аддон к популярной стратегии «**Блицкриг**», созданной известной российской компанией **Nival Interactive**. Кстати говоря, дополнение, о котором пойдет речь, еще официально не анонсировано, но информация пришла из офиса западного издателя данной игрушки — компании **CDV Software Entertainment**, — так что ее можно считать почти официальной ☺. Итак, в аддоне, который, кстати говоря, еще и собственного названия не имеет, нам придется стать свидетелями сра-

жений, в которых принимала участие армия генерала *Эрвина Роммеля*. Действие игры будет разворачиваться на полях сражений Европы и Северной Африки. Таким образом разработчики предоставят нам возможность проследить за боевым путем легендарного генерала. Кроме того, имеются совершенно уж невнятные слухи о том, что действие аддона неожиданным образом забросит игрока на Дальний Восток, где ему придется иметь дело с японской армией. Каким образом японцы связаны с Роммелем, до сих пор остается загадкой. Наверно, правильнее всего будет все-таки дождаться официального анонса и не делать преждевременных выводов.

Задраить все люки!

Компания **UbiSoft** анонсировала *третью часть* известного *симулятора подводной лодки* **Silent Hunter**. Как и подобает всякому уважающему себя сиквелу, Silent Hunter 3 предоставит нам новые возможности, которых не было в предыдущих частях. Так, к торпедным дуэлям и охоте на вражеские транспорты добавится набор команды и раздача приказов матросам во время боя. Таким образом, персонализируется личность главного героя, а сама игра из «симулятора подлодки» превращается в «симулятор капитана подводного судна». Добавьте сюда еще и возможность карьерного роста нашего протагониста, и вы поймете, что Silent Hunter 3 будет кардинальным образом отличаться от своих предшественников. И конечно, игра создается на новом движке, который, по обещаниям разработчиков, сможет воссоздать все красоты подводного мира и все ужасы подводной войны. Короче говоря, поклонникам подводных симуляторов есть чего ждать. Похоже, новое творение UbiSoft обещает стать если и не новым словом в данном жан-



ре, то как минимум очень интересной и необычной игрой. Так это или нет, мы узнаем только в конце этого года. Что ж, будем ждать новых откровений разработчиков и, конечно же, релиза.

Отцы Лары Крофт обратились к приставкам

Большинство из вас наверняка знают, что после провала игры *Tomb Raider: The Angel of Darkness* большая часть компании **Core Design** исчезла с горизонта игросторения. И вот недавно стало известно, что идейные вдохновители компании и «отцы» Лары Крофт — продюсер серии Tomb Raider *Стив Хит-Смит* и создатели Core *Джереми* и *Адриан Смиты* — организовали свою студию, которая будет носить название **Circle Studios**, и в которую

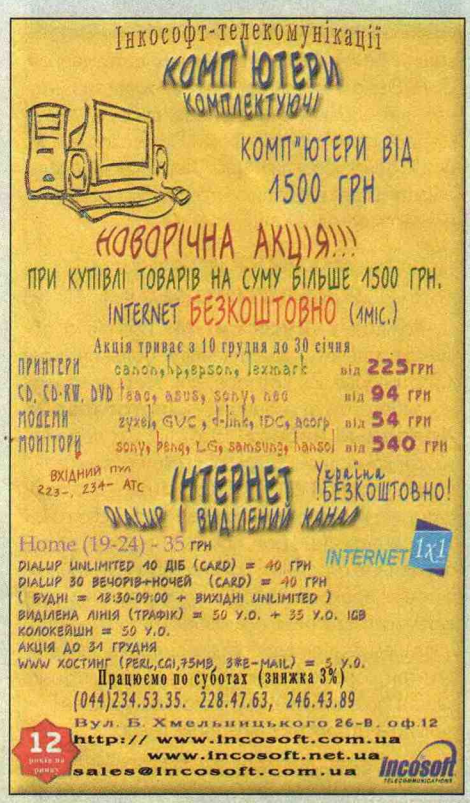
вошли более тридцати бывших сотрудников Core Design. В данный момент известно, что новая компания начала работу сразу над двумя проектами для платформ PlayStation 2 и X-box. Собираются ли «отцы» Лары Крофт вновь обратиться к созданию игр для PC, пока что остается загадкой.

Возвращение в «Златогорье»

Компания «**Руссобит-М**» объявила об «уходе в печать» дополнения к ролевой игре «*Златогорье 2*», которое, как вы все, конечно, знаете, будет называться «**Златогорье 2: Холодные небеса**». Этот проект воронежской компании «**Бурут**» является, пожалуй, самой спорной RPG прошлого года. С одной стороны, хорошо проработанная ролевая система, интересные бои, правда, несколько подпорченные огромным количеством «случайных встреч», прекрасная графика, огромный игровой мир. С другой — абсолютно неживые NPC, в лучшем случае способные выдавить из себя две-три короткие фразы, откровенно глупые квесты (за исключением нескольких действительно интересных находок) и т.д.,

и т.п. Как это обычно происходит в таких случаях, у геймеров создалось впечатление, что разработчики чуть-чуть недоработали, что не хватило всего лишь немногого, чтобы игра действительно стала шедевром. Опять же неудивительно, что информация о разработке

аддона, в котором «будут исправлены все ошибки и учтены все пожелания игроков», воспринимается фанатами с неизменной радостью и энтузиазмом. Именно так обстоят дела и с «Холодными берегами». Действие аддона перенесет нас в заснеженную страну Альберию — единственное государство вселенной «Златогорья», в которой нам не дали побывать во второй части игры. Нам снова предложат выступить в роли послушника храма Великих Героев, которому предстоит вернуться из страны северных амазонок в родной город. Разработчики обещают нам более сорока уникальных локаций, среди которых будет семь больших городов, множество NPC (их количество исчисляется несколькими сотнями) и — внимание! — адекватную реакцию жителей виртуального мира на действия игрока. Кроме того, «Бурут» клянется, что структура сюжета игры полностью переделана. Отныне он будет по-настоящему нелинейным и будет предполагать четыре концовки. Здесь следует вспомнить, что в первом «Златогорье» было два окончания, а во втором — три. Вот только ветвление происходило строго перед схваткой с финальным боссом. В «Холодных берегах» же девелоперы обещают настоящую, «честную» нелинейность, что не может не радовать. Короче говоря, ждем игру, благо осталось совсем недолго. Очень хочется верить, что на этот раз обещания разработчиков окажутся правдой.



Игры от Warner Bros.

Известная кинокомпания **Warner Bros. Entertainment** всерьез намерена внести свой вклад в развитие игровой индустрии. Недавно стало известно, что в составе этого киногиганта появилось новое подразделение — **Warner Bros. Games**, которое, как нетрудно догадаться из названия, будет заниматься разработкой игр для PC и «приставок нового поколения». Как большинство из вас знает, Warner Bros. уже давно сотрудничает с компаниями-разработчиками игр, продавая лицензии на создание игрушек по мотивам своих фильмов. И вот, видимо, «киношники» решили, что неплохо бы и самим заняться подобным бизнесом. Первым делом кинокомпания, не разменяваясь по мелочам, переманила к себе исполнительного директора компании *Monolith Джейсона Холла*, который, собственно, и возглавил игровое подразделение Warner Bros. Так что, похоже, в самом ближайшем будущем нам с вами следует ждать анонса громких проектов.

И снова «Симсы»

Агентство *NPD* обнародовало очередной рейтинг самых продаваемых игр на территории США. Как вы, возможно, помните, в предыдущих рейтингах лидировали «правильные», любезные всем нашим сердцам игры, оттесняя «непобедимых Sims`ов» в самый низ списка. Но похоже, за океаном не могут долго прожить без своей любимой безделушки. Сегодняшний рейтинг выглядит следующим образом:

1. Call of Duty;
2. The Sims: Makin' Magic Expansion Pack;
3. The Sims Deluxe;
4. Zoo Tycoon: Complete Collection;
5. The Sims Double Deluxe;
6. Age Of Mythology;
7. The Sims: Superstar Expansion Pack;
8. The Sims: Unleashed Expansion Pack;
9. The Sims: Hot Date Expansion Pack;
10. Star Wars: Knights Of The Old Republic.

Семь из десяти позиций — показатель, согласитесь, весьма впечатляющий. «Симсы» действительно цепко держат американцев за горло. И что же от них остается? В том, что Call of Duty повторит успех своего «идейного предшественника» — игры Medal of Honor, очень долго державшейся в различных топах, можно было даже не сомневаться. Ну любят американцы тему второй мировой войны и бравых бойцов, в одиночку уничтожающих толпы фашистов. Однако следует признать: игра более чем достойная. А вот что действительно порадовало, так это наличие в списке Star Wars: Knights of the Old Republic, которую многие считают лучшей RPG прошлого года. Впрочем, и здесь нет ничего удивительного. Культ «Звездных войн» развит в Америке еще сильнее, чем у нас.

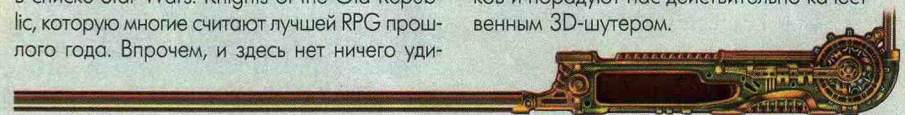
Планы Vivendi

Компания **Vivendi Universal Games** анонсировала свою линейку игр на следующий год. Помимо множества чисто консольных проектов, в ней присутствуют две таинственные игры, проходящие под кодовыми названиями **Tolkien 4** и **Tolkien 5**. Что это будут за проекты, пока что неизвестно. Понятно одно — оба они будут основываться на произведениях кумира миллионов поклонников жанра фэнтези — Дж.Р.Р. Толкиена. Будем надеяться, что правление Vivendi в самом ближайшем будущем сообщит жанровую принадлежность и хотя бы самые общие сведения о грядущих играх. Кроме того, в разработке находится кроссплатформенный проект под названием **Krusty`s Demon**, о котором опять-таки ничего не известно ☹. Так что придется запастись терпением и ждать новых откровений разработчиков. Следите за новостями.

Зачистка территории

Компания «**Бука**» анонсировала новый *3D-шутер с видом от первого лица* под названием «**Чистильщик**», непосредственной разработкой которого занимается воронежская студия «**Орион**», в прошлом перебивавшаяся исключительно web-дизайном и наконец решившая попробовать себя на ниве компьютерных игр.

Действие игры перенесет нас в далекое будущее, когда ученые научились извлекать из тела... человеческую душу. Как оказалось, люди могут прекрасно существовать и без нее, а освобожденная из оков плоти душа стала довольно сильным источником энергии. Поставить данный процесс на поток помешал случай. Злобный демон, воспользовавшись отсутствием души у одной из жертв эксперимента, вселился в тело несчастного и начал претворять в жизнь свой план по захвату мира. Первым делом он основал культ Люцифера Светозарного и начал объединять сатанистов всего мира в могучую и непобедимую армию. Нам же предлагается роль простого американского парня по имени Стивен Гейст, которому и суждено разрушить планы выходца из Преисподней, чтобы вернуть и спасти мир от очередного апокалипсиса. Надо признать, новоявленный спаситель вступил в игру поздновато. Демон уже успел заморочить головы большей части народа, населить мир зомби, своими собратьями и прочей нечистью, с которой, собственно, нам и придется иметь дело. Разработчики обещают нам «толпы монстров, декалитры крови, килограммы свинца и тонны тротилэквивалента», так что противники «зеленой крови» и прочей политкорректности в играх должны остаться довольны. Кроме того, обещано 24 вида оружия, 45 колоритных персонажей и собственный движок, поддерживающий все современные технологии. Что ж, будем надеяться, что ребята из «Ориона» не повторят «подвиг» своих земляков и порадуют нас действительно качественным 3D-шутером.



Реальная жизнь виртуальных людей

AGE OF POWER

Ефим БЕРКОВИЧ

И как всегда в конце месяца мы продолжаем знакомить наших читателей с новостями, да и просто жизнью самой популярной украинской онлайновой игры **«Эпоха Силы»** (**www.uo.net.ua**). Надо заметить, что с ростом количества компьютеров и падения стоимости Интернета количество людей, играющих в подобные игры, неуклонно растет. Ну и в самом деле, какой интерес «мочить» монстров, управляемых компьютером. Все равно они рано или поздно проиграют Вам. Другое дело, играть против такого же человека, как Вы сами... Ибо только homo sapiens может предложить непредсказуемую тактику боя. Ну а где люди, там и их объединения, в нашем мире называемые гильдиями. Ну а где гильдии, там естественно, и гильдийские интересы. Все, в принципе, в порядке до тех пор, пока гильдии и их члены играют честно. Но к сожалению, любое программное обеспечение всегда имеет некоторые дыры. А где есть такие дыры, там всегда найдутся люди, желающие их использовать. И вполне естественно, что в первую очередь, такие смекалистые геймеры сообщают о найденных багах именно своим друзьям. Вот и получается, что выявленными дырами время от времени начинает пользоваться то одна, то другая гильдия. Ну а персоналу сервера приходится найденные дыры латать и, естественно, наказывать тех, кто использовал баги.

Так как, как я и упоминал выше, баги часто используются целыми гильдиями (ну или многими ее членами), то было принято решение наказывать гильд-мастера вместе с членами гильдии. Решение непопулярное среди самих гильд-мастеров, но к сожалению, необходимое. С одной стороны, их можно понять, ведь далеко не всегда он (или она) знает в реальной жизни члена своей гильдии. С другой стороны, прежде чем брать человека в свою гильдию, к нему все-таки стоит присмотреться.

Кстати, именно для того, чтобы можно было воочию увидеть своих друзей и врагов, практически каждую неделю администрация сервера и его игроки собираются вместе. Происходит это в *г. Киеве, на станции метро «Льва Толстого», по пятницам, в 19:00.* Узнать пользователей нашего сервера легко, ни одной другой толпы людей, причем самой разновозрастной, поблизости нет. Ну а если подходя, вы услышите слова типа: «скастовал я флейм-страйк» или, к примеру, «из домика вытрясли», можете не сомневаться, это именно то, что Вы ищите. Как раз на встречах в реале очень часто происходит объединение в военные союзы, появление новых гильдий, заключение договоров о покупке или продаже ресурсов и тому подобное. Конечно, если Вы иногородний, то каждый пятницу в Киев приезжать вам будет сложновато, но очень многие игроки, проживающие не в Киеве, хоть 5-6 раз в год, но на встречах побывали, дабы пообщаться в живую с друзьями, посмотреть в лицо врагам, да и просто поболтать с такими же фанатами, как и они сами.

Да и обсудить свою жизнь с богами-админами всегда полезно. К примеру, пришла Вам в голову хорошая мысль, как именно улучшить жизнь на сервере, естественно, вы хотите воплотить ее в жизнь. Но как это лучше сделать? Написать на форум... Ну конечно, но очень много шансов,

что топик с действительно нужной идеей попросту зафлудят. Ведь для кого-то она может оказаться и невыгодной. Еще есть вариант — написать администрации по мейлу, но этот вид связи все-таки долгий, да и писем подобных они получают весьма много. В таком случае встреча в реале — самый лучший способ донести свою идею сразу до всех. И игроки, и администрация сразу смогут оценить ее. Мало того, если в ней найдутся недоработки, коллектив всегда поможет их исправить. Недостаток этих встреч только один: все-таки переход — не самое лучшее место для толпы людей. И если летом еще можно пойти в парк или поехать на пляж, то зимой... ну сами понимаете, это сложновато. Пробовали собираться в кафе, но во-первых, найти таковое на 100 и более человек, не так-то и просто, да и денег это потребует с участников, а ведь многие игроки по всем законам еще дети. Так что этот вопрос пока не решен. Но будем надеяться на лучшее — AoP уже не раз показывал умение выпутываться из сложных ситуаций. Так что смело набирайте в адресной строке браузера **www.uo.net.ua** или приходите на встречи и присоединяйтесь к самому лучшему игровому серверу Украины.

THE FALL
LAST DAYS OF GAIA

Shrike

Разработчик: Silver Style Entertainment
Издатель: неизвестен
Издатель у нас: «Руссобит-М»
Системные требования: неизвестны
Дата выхода: первый квартал 2004 г.

...Год 2062. Население Земли растет как на дрожжах, а с разрешением клонировать людей жизнь и вовсе стала невыносима. Когда толпы народа стали просачиваться даже на президентские полянки для гольфа, правительство решило отправить половину населения на Марс.

21 января 2062 года НАСА объявляет о строительстве шести терраформеров. Целью этих здоровенных агрегатов было быстрое насыщение атмосферы Марса CO_2 и подготовка почвы к колонизации.

2 октября 2062. За одиннадцать дней до запуска космического шатла, который должен был доставить терраформеры на Марс, террористы во главе с Усамой бен Ладеном младшим захватывают контроль над механизмами. Они, сорвав все системы безопасности НАСА, требуют денег, пива на опохмел и всего остального побольше. В противном случае они угрожают активировать терраформеры прямо на Земле...

По неизвестной причине терраформеры таки включаются и начинают качать большие объемы CO_2 в атмосферу во время переговоров. Как это произошло — то ли из-за технических неполадок, то ли моджахедам надоело ждать, то ли кто-то открыл пиво о красную кнопку, — теперь это уже не так важно: время разбираться с последствиями. Террористов переловили, механизмы вернули законным владельцам, но было уже поздно. В атмосферу попало так много углекислого газа, что теперь понадобится не одно столетие, чтобы от него избавиться. Увеличение концентрации CO_2 вызвало парниковый эффект и повышение среднегодовой температуры на 10°С. Ледяные шапки полюсов начали таять, ураганы сносят города, а Японию в очередной раз накрыло цунами. На земле бушуют старые и новые болезни. Выжившие воюют за последние незагаженные источники питьевой воды.

21 год спустя люди живут в период засухи. Продовольствие и чистую воду теперь найти так же трудно, как колбасу в период застоя. Единственное, чего хватает всем, это песок. Люди обречены жить на бесплодной земле и видеть перед собой только страдания, ужас и смерть. Все похоронено под руинами и грязью. Казалось бы, надеяться не на что. Но сообщения об избрании нового президента в стране, которую когда-то называли Нью-Мексико, воскресили угасшую было надежду.

Катастрофа произошла, когда вы были еще ребенком, и потому в вашей памяти осталось слишком мало воспоминаний. Ваши родители были одними из немногих выживших, кому посчастливилось сохранить свой семейный очаг после катастрофы. Но однажды удача изменила вам. В то время, пока вы охотились, вашу деревню атаковала одна из местных банд. Вернувшись, вы обнаружили только пепел и развалины. В течение трех дней вы хоронили тела, среди которых были ваши мать и сестра. Тело отца так и не было обнаружено среди мертвых. С этого момента вами движет только месть. Вы не знаете, как найти убийц и как с ними сражаться, но знаете одно: смерть родственников и друзей будет отомщена. Но как это сделать в одиночку? Бандиты ведь контролируют довольно большую территорию.

Но недавно вы услышали о новом правительстве, утвердившемся на юго-востоке. Тамошний президент ищет наемников, которые помогли бы ему обеспечивать порядок и стабильность. Мысль о мести, о том, что как наемник нового правительства вы смогли бы выступить против региональных банд и, возможно, найти убийц своей семьи, ведет вас вперед. И однажды утром вы оказываетесь перед воротами нового правительства...

Вот, вкратце ☺, сюжетная завязка новой постапокалиптической РПГ от компании **Silver Style Entertainment**. Эта компания уже успела зарекомендовать себя довольно неплохой тактической стратегией *Soldier of Anarchy*. Что же для нас готовят на этот раз? Обещают ой как много. Тут и развитая ролевая система с тактической составляющей, и отлично проработанная сюжетная линия; наконец, огромное количество квестов (более 150-ти) и NPC, реагирующих на ваши действия и репутацию (прям не верится, что все это сделают, но слюнки уже текут ☺). А теперь попытаемся разобраться во всем этом подробнее.

Поскольку перед нами ролевая игра, то начнем мы разбор полетов с самого главного — с ролевой системы. Она будет представлена 6-ю первичными атрибутами (*Strength, Agility, Dexterity, Constitution, Intelligence, Charisma*) и 14-ю

умениями (*Close Combat, Light Weapons, Heavy Weapons, Sniper Weapons, Special Weapons, Throwing Weapons, Explosives, Survival, Move silent, Pickpocket, Picklocks, Technique, Vehicle Maneuvering, Medicine*). По просьбам фанатов разработчики пообещали добавить еще

ПрагмаТех
Купівля/Продаж/Ремонт/Настройка
ВЖИВАНИХ
Комп'ютерів, комплектуючих та периферії
МОДЕРНІЗАЦІЯ
вул. Виборзька,41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб.11-15

одно разговорное умение, и сейчас обсуждается его название. Пределом развития для атрибутов будет 20, а для умений — 99 (при генерации они по умолчанию равны — 10-ти и 50-ти, соответственно). При достижении определенного уровня умения (75, 85, 95) нам будет предоставлена возможность выбрать один из предложенных навыков (перков): быстрая перезарядка, увеличение точности стрельбы из различных положений, прицельный выстрел и т.д. Атрибуты мы сможем повышать по единичке на уровень (это помимо умений). При генерации можно будет выбрать и такие особенности, как *жизненный опыт* (например, торговля, военное искусство, инженерия) и *особенности телосложения* (высокий, худой, толстый), которые будут оказывать различное влияние на ваши атрибуты и умения. Так, например, если умение повышается до 100 и выше, мы получим 100% прибавку к точности для данного оружия. Инженеры смогут не только ремонтировать предметы, но и создавать новые. Также они будут заниматься модернизацией транспорта, вплоть до увеличения количества посадочных мест (наши маршрутки вспоминаете?). Согласившись при генерации на то, что правительство после смерти использует ваше тело как пищу, мы получим в начале игры дополнительное оружие, а также немного еды, воды и денег. Помимо этого, разработчики реализовали такую фичу как *привыкание к определенному экземпляру оружия* (чем больше противников мы настреляем из данного «ствола», тем больше будет точность поражения). При смене «ствола» на подобный, бонус будет сохраняться, но значительно терять в размере. Также у нас будет возможность поискать в пустыне воду и еду. Впрочем, этим можно и не заниматься, дабы не отвлекаться от основного процесса. Итак, с ролевой системой более-менее разобрались, переходим к игровому миру.

Основным местом нашей деятельности будет территория между Аризоной и Техасом, где растительный и животный мир полностью изменились в результате катастрофы. Игровые локации займут по несколько квадратных километров, а их общее число будет исчисляться десятками. При этом мы сможем побродить не только по наземным локациям. Мы сможем также посетить плавучий город, построенный из корпусов сотен кораблей. Променады по игровому миру будут напоминать Fallout или Arcanum. Побалуют нас и *случайными встречами*, но не советуют ожидать от них чего-либо существенного. В качестве *средств передвижения* нам предоставят багги, пикапы и даже танк.

Оружие. Как можно было заключить из перечисленных выше умений, оно будет разделено по категориям: *легкое, тяжелое, снайперское, метательное, оружие для ближнего боя, взрывчатка и специальное оружие*. На данный момент уже реализовано около семидесяти стволов и планируется добавить еще не менее десяти. На каждый тип оружия будет оказывать влияние определенная характеристика. Так, например, для тяжелого оружия на темп стрельбы и точность окажет влияние сила, для снайперского — ловкость и проворство. Также нам встретятся уникальные и футуристические образцы, но их количество невелико. Среди *взрывчатых веществ* упомянуты динамит, С4, мины, коктейль Молотова и различные гранаты, а одним из специальных стволов будет арбалет. Помимо оружия, нас также ожидает около шести сотен различных *предметов*, включая *броню*. Как и одежда, последняя будет включать в себя ботинки, перчатки, шлемы и нагрудник. Любое изменение экипировки отобразится на модели персонажа. Кстати, во время паузы можно одеть другую броню, поменять оружие на более подходящее к данной ситуации, а также подготовиться к применению предметов. Интерфейс при смене экипировки будет предполагать исключительно клики левой кнопкой мыши, без перетаскивания предметов. Также в инвентаре будут кнопки по сортировке предметов, специально для удобства их разделения по категориям.

Всего в партию сможет входить одновременно до шести человек: один собственноручно сгенерированный главный герой и присоединенные по ходу игры компаньоны. В битве нам предоставят полный контроль над их действиями, но предусмотрено также взаимодействие между ними (аля Neverwinter Nights). Укомплектовать партию нам позволят практически с самого начала, впоследствии можно поменять спутников на более подходящих. Будут присутствовать кнопки для смены построения. Персонажи смогут переносить трупы или тела людей, потерявших сознание. Будем надеяться, что данное нововведение привнесет с собой изрядный элемент тактики. Во время боя игрок сможет регулировать скорость всех действий (чего ой как не хватало Lionhearth'у), что позволит подобрать каждому свой темп. Трупы во время битвы и после нее исчезать не будут, что позволит их обыскивать и экспроприировать понравившиеся вещи. Правда, с этим нам советуют поторопиться, так как NPC (и дружественные, и нейтральные) быстренько займутся тем же самым.

В игре мы сможем напасть практически на любого NPC, нам не позволят убивать только детей (вот, чувствую, кто-то огорчится ☺). При совершении игроком преступления, на него будут нападать только стражи правопорядка. Местные жители, учитывая вашу репутацию и трезво оценивая свои возможности, не будут предпринимать самоубийственных атак. Для каждого из имеющихся NPC обещают проработать его социальный статус, задать друзей, врагов, детей, специальность и многое другое. Некоторые из NPC (сюжетные, да и просто понравившиеся разработчикам) будут проработаны значительно подробнее остальных. В качестве примера разработчики рассказали о девушке нетрадиционной ориентации по имени Агнесса, которая при встрече попытается уговорить вас стать вегетарианцем.

Как это ни грустно, но мультиплейера в игре не будет. Его планируют ввести в дополнение, и то лишь если игра окажется коммерчески успешным проектом. Но в любом случае игра будет обладать безграничными возможностями к модификациям — все ресурсы сохранятся в обычных zip-архивах, что позволит их извлекать, изменять и вставлять обратно. А любой владеющий языком *Python* сможет создавать свои собственные скрипты. Демо-версию нам тоже не покажут, придется довольствоваться видеороликами и скриншотами.

Словом, надеюсь, что the Fall, даже если и не получит титул убийцы Fallout'а, окажется очень достойной игрой.

Varg varg@i.com.ua Whitesnow

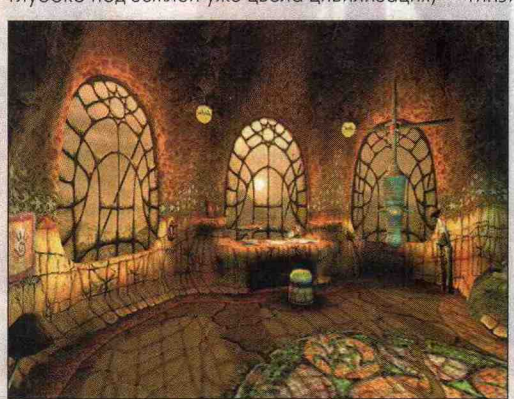
URU™ AGES BEYOND MYST®

Разработчик: Cyan
Издатель: Ubi Soft
Жанр: adventure
Системные требования:
✓ **минимальные:** P3-800, 128 Мб, GF или Radeon 7000;
✓ **рекомендуемые:** P4-1.4, 512 Мб, GF 4 или FX, Radeon 9800 и выше
Дата выхода: 18 ноября 2003 года

Около 10 лет назад на свет появилась игра, ставшая своего рода эталоном в жанре adventure. Конечно же, речь идет о Myst'е. Игра оказалась настолько популярной, что было продано более двенадцати миллионов копий. Потом вышли Riven и Myst III Exile (его разрабатывала Presto Studios), но они не смогли повторить головокружительный успех первой части. И вот, после пяти лет работы и тестирования в течение полугода, компания Cyan предложила свой новый проект **URU: Ages Beyond Myst**. В нем, как и в предыдущих частях, сюжет закручен вокруг таинственной цивилизации D'ni, но теперь игрок сможет своими глазами увидеть этот необычный мир.

История D'ni

Загадочная цивилизация D'ni. Они открыли наш мир, как мы открываем окно. Оставшись без своей матери-планеты, они явились на землю и обосновались под ногами наших предков. Десять тысяч лет назад... Еще не пришли в долину Тигра и Евфрата шумеры и аккадские семиты, тысячелетия оставались до основания Древнего Царства, еще не был построен Мохенджодаро, но глубоко под землей уже цвела цивилизация,



пришедшая к нам из неизведанных глубин вселенной. Мистическое искусство письма, открытое пришельцами, поистине творило чудеса! При помощи слов они протягивали мосты к новым мирам (*ages*). И их искусство поистине поразительно! Может, и нам удалось бы постичь его тайны, если бы не катастрофа, погубившая этот таинственный народ.

Но нет ничего тайного, что не стало бы явным. И в 1980-м году *Элиас Зенди* обнаружил пещеру, открывающую путь в подземный мир D'ni. Он посвятил свою жизнь изучению и восстановлению этого древнего пещерного города. После его смерти начатое им дело продолжила организация *DRC* (*Совет по восстановлению D'ni*) и его сын — *Джефф Зенди*.

Начало путешествия

Вспомните Myst III Exile. Игра начиналась с того, что герой появлялся в доме Атруса. Кто он такой и как выглядел, так и оставалось загадкой. В URU разработчики решили ввести (что бы вы думали?) генерацию персонажа. При загрузке игры нам предлагается дать своему герою имя и выбрать пол. Далее появляется меню, где можно не только одеть своего перса (правда, выбор одежды не очень велик: футболки, рубашки, свитеры, джинсы, шорты, кроссовки, сандалии, к сожалению, вечерних платьев в гардеробе не оказалось), но и создать неповторимое лицо. Нам предлагают выбрать цвет кожи, волос и глаз, форму лица, носа, губ, прическу. Также можно регулировать вес и возраст своего персонажа! Короче, у вас есть возможность сотворить хоть негра преклонных годов, хоть тинэйджера чукчу. Или же попробуйте создать самих себя, например, хотя бы более-менее похожую копию.

Итак, вот она я. Волосы (естественно, блондинка), глаза (прекрасные изумруды), фигура (90x60x90, а как же иначе?), обтягивающая футболка и джинсы, и уже по моему внешнему виду никто не скажет, что я смогу не то что пройти игру, а даже выиграть в крестики-нолики у своей болонки.

OK, с генерацией закончили. Думаете, теперь будет вступительный ролик с завязкой сюжета? Ничего подобного. Без каких-либо объяснений я очутилась в пустыне штата Нью-Мексико. Иду, курю, думаю, долго ли я протяну здесь без воды? И вот спасение: вдалеке я заметила трейлер (ну такой, в каком в американских фильмах живут все нормальные крутые парни). Под тентом сидит типичный американец, читает книжку и слушает Питера Гэбриела. Заметив меня, он сообщает, что зовут его Зенди, что Иша оставила мне сообщение, и что я должна спуститься в разлом и там все узнаю. Несмотря на полученную информацию, картина все равно не прояснилась. Ладно, в разлом, так в разлом.

Это был бы не Myst, если б сообщение от Иши просто лежало на видном месте: бери и читай. Но и блондинки иногда умеют здраво мыслить, и вот я слушаю ее рассказ. Иша — дочь Атруса и Катерины. Свою жизнь она посвятила исследованию D'ni. Естественно, меня тоже очень интересует этот вопрос, именно поэтому я здесь и оказалась. Мне необходимо найти семь *Тканей Путешествия* (*Journey Cloth* — это кусок

материи с отпечатком ладони), и тогда я получу связующую книгу, которая уведет меня в Relto, откуда можно попасть в другие миры. Relto — это мир, созданный Ишей. На маленьком островке, окруженном облаками, стоит домик. Теперь это мой дом. Здесь есть полка для книг, которые я найду по мере прохождения игры, и гардероб, где можно в любой момент переодеться, изменить прическу и подрихтовать лицо, если старое надоело. Перед домом располагается четыре колонны, внутри каждой — книга. Я открываю первую попавшуюся и...

Teledahn

Очутился я в шестиугольной комнате. Письменный стол с табуреткой, пара коробок да бочек и сушеные грибы на веревке — вот и вся обстановка. За окном темно и идет снег. За дверным проемом меня ждет ночь. Ночь, снег и грибы. Грибы десятиметровой величины, которые росли из воды, именно здесь стояла шестиугольная сторожка, опираясь на металлические сваи. Подвесные металлические дорожки, гремящие под ногами, уводили дальше к просвету в стене. Уже позднее я понял, что это совсем не ночь, а обычная темнота закрытого помещения, пусть и очень большого; что снег — это вовсе не снег, а светящиеся грибные споры; и что десять метров высоты для гриба — это очень мало.

Преодолев пару поворотов, я вынырнул из ночного мрака и устремился в страну Безумного Солнца. Передо мной открылась заводь, огражденная горами и плотиной. Гигантские грибы торчали из воды, словно скалы. Зависнув прямо над вершинами гор,

солнце, как угорелое, носилось по кругу, заставляя мою уставшую тень крутиться под ногами.

Дорожки вели меня дальше, от гриба к грибу, мимо генератора к конвейерной линии. Затем нашелся путь в комнату управления и кабинет. Немного поломав рычаги

и кнопки на пульте управления, я пошел посмотреть на результаты своего творчества. Так я попал в тюрьму... Жуткое зрелище. Каменный мешок с отверстиями в потолке, откуда вместе с лучами залетают грибные споры. На стенах рисунки повешенных. Кругом кости. Цепи валяются на полу и свисают с потолка. Путь преграждает решетка, которая, по-видимому, открывается какой-то комбинацией нажатия или фиксации панелей на полу. Ага! Так и есть. Благодаря подсказкам все оказалось не так уж и сложно.

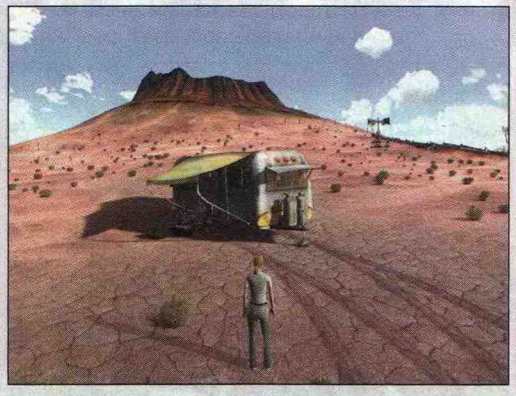
И дальше, по дощатому мостику — в док. Рядом с грибной башней находится непонятное сооружение, предназначение которого так и осталось для меня загадкой, равно как и способ очистки затоки от грязи. По другую сторону гриба спускаюсь на маленький пирс с непонятным устройством, впрочем, мне уже встречавшимся в этом мире. Оно немного напоминает лодочный мотор с винтом о двух лопастях, которые забыли изогнуть. При нажатии рычага эти лопасти не проворачиваются, а начинают дрожать, выпуская из бака над ними какие-то пузырьки. Когда эту манипуляцию я проделал в тишине, без лязга шестеренок генератора и ворчания вращающихся валов, то из океана послышался рев — местный мезозавр приветствовал меня своим криком и водяным фонтаном.

В своих странствиях я узнал, что раньше в этом мире добывали споры грибов, из которых изготавливали специю, высоко ценимую у народа D'ni. Индустриализация мира чуть не уничтожила его. После упадка Teledahn был продан, и добыча спор восстановилась. Новый хозяин начал заниматься работорговлей.

После таких новостей Teledahn, поначалу казавшийся мне весьма тоскливым из-за своего болотного вида и желто-зеленого марева, которое выедает глаза и меняет все цвета на разные оттенки зеленого, предстал в совершенно другом свете. И уже скребет на душе от вида грохочущих агрегатов и обеспокоенных гигантских стрекоз, наматывающих круги вместе с солнцем. И больше не вызывают улыбку забавные создания, похожие на шляпы, которые без устали совершают свои многометровые прыжки. Вверх... вниз... вверх... вниз. Словно символ цикличности мироздания.

Загадки этого мира, на мой взгляд, подчиняются скорее законам физики, нежели логики. Нет-нет! Здесь нет ничего нелогичного, просто руки и ноги тут задействованы чаще, чем остальные части тела, в частности голова.

Найдя, наконец, все Ткани, я направляюсь дальше, но кажется мне, что это место еще хранит множество загадок, скрытых от моих глаз. Так что возвращение неизбежно...



Gahreesen

Название этого мира переводится как «гарнизон». Что было здесь? Военная база? Секретный завод? К сожалению, каменные стены молчат. В комнате, где я очутилась, нет потолка. Там, высоко-высоко над моей головой парит лоскут неба, светлым пятном выделяясь на фоне темного камня. Хочется туда, на воздух, но взобраться наверх нет возможности. Я выхожу в коридор. То, что предстало перед моими глазами, совсем не радует: стены, серый камень, все одно и то же. Обстановка очень напоминает космические корабли из старых фантастических фильмов. Ну кто так строит?! Люди, куда идти?! Некоторые двери открыты, остальные не открываются вообще. Да, не разгуляешься. Поворот направо, поворот налево, разлом, прыжок, опять поворот... О, а это что? Сюда можно пройти? Да! Чудесно, а дальше что делать? Кнопки не нажимаются, двери заперты. Прыгая, как горная коза, из одного конца комнаты в другой, мне удалось, наконец, запустить генератор. Теперь можно включить двери и запустить лифты. А теперь бежать, скорее бежать к лифту, надеюсь, что на нем я смогу попасть наверх и вдохнуть свежего воздуха.

Трудно подобрать слова, чтобы описать то, что я увидела наверху. Я стою на огромной смотровой площадке, а вокруг... Наверное, из-за того, что я родилась и выросла в городе, вид природы, не тронутой человеком, приводит меня в какое-то торжественное оцепенение; я могу часами созерцать это чудо. Скорее всего, лет через десять на Земле таких мест уже не останется, но здесь, я уверена, даже через тысячу лет ничего не изменится. Речная затока окружена горами, поросшими лесом. Высокие деревья, которые никогда не слышали стук топора, раскинули свои кроны под прозрачным небом. Но еще выше деревьев тянутся ввысь каменные колоссы. Они напоминают старых солдат, которых давным-давно поставили охранять это место от врагов, и теперь, когда опасность уже давно миновала, они по привычке несут свою вахту. Мимо деревьев, мимо каменных великанов, вниз, туда, где покатые склоны гор соприкасаются с водной гладью, где журчат речки, взбивая воду в белую пену. Но даже шум падающей воды не может заглушить гул, идущий от громадной центрифуги (я назвала ее так, потому что она постоянно вертится), этого уродливого строения с шипами, которое никак не вписывается в пейзаж. И, судя по всему, мой путь лежит именно туда. Ну что ж, от судьбы не уйдешь.

Когда я зашла внутрь, мне показалось, что я попала на НЛО: темные коридоры, разноцветные лампы, непонятные приборы, скафандры, неподвижные роботы. Даже ста-

ло немного страшно, а вдруг сейчас из-за угла выпрыгнет какой-нибудь инопланетный монстр? Но, обойдя все помещения, я поняла, что кроме меня, здесь никого нет, впрочем, это естественно — миры Myst'а всегда были безлюдными. В найденных мною записях другого исследователя этого мира говорится, что Gahreesen во время существования D'ni использовался как тренировочная база Гильдии Maintainers. Судя по тому, какая здесь пропускная система, это была очень серьезная организация.

Оставалось найти еще две Ткани Путешествия. Вот тут-то начался настоящий психоз. Одно из двух: либо я совсем ослепла, либо их нет. Я оббегала все помещения, заглянула в каждый угол на предмет наличия потайных дверей. Ничего. А за этой балкой? Тоже нет. А если с разбега головой, как в Teledahn'е? Не помогает. Больше ничего не открывалось, никуда нельзя было пройти. Скажу сразу, чтоб вы не метались, — здесь действительно нет больше этих Тканей. Зато есть подсказка, где их искать, просто надо смотреть внимательно. И вот, когда злополучные холсты найдены, осталось сделать несколько прыжков через пропасть, и я у заветной двери, которая еще на шаг приблизит меня к развязке.

Kadish Tolesa

Этот мир, как путешествие в детство. Вот мне снова одиннадцать лет, и деревья вдруг

стремительно убежали ввысь, пряча свою крону среди лиловой дымки. Необъятные лесные великаны молчаливо хранят тайны веков. Что-то едва уловимое летает в воздухе вместе с опавшими листьями. Что-то, что заставляет грустить и погружаться в меланхоличное созерцание этого странного мира (а что здесь не кажется странным?).

Полуразрушенные арки предлагают глубже заглянуть в их сумрачный зев. И вот, приняв очередное приглашение, я попал на пьедестал, что завис над бездонной пропастью. На нем находится странный телескоп и книга, ведущая в Галерею. Галерея... Ах, что за дивное место! Мне до сих пор слышится эта мелодия и волшебный голос сирены, сопровождавший меня, когда я исследовал эту прекрасную комнату, украшенную причудливыми витражами.

Пройдя в другую сторону, я уткнулся носом в древесную кору и все те же телескопы. Да, не велик мирок, даже для ребенка — по сто шагов в обе стороны. Но путь нашелся проще, чем я ожидал. «Смотри в оба» — вот главный девиз, без которого в Myst'е не продвинешься ни на дюйм.

Я погружаюсь, погружаюсь целиком, безвозвратно и неотвратимо... Меня засасывает и вышвыривает на пол величественной залы со светящимся потолком и гигантским украшением из полумесяцев под ним. Здесь все гораздо серьезней, здесь мало просто внимательно приглядеться к окружающему миру, здесь надо понять ход мыслей создателей этого странного места. Но когда поймешь... Нет, это даже не эйфория. Это больше. Гораздо больше.

А потом я вышел к берегу и увидел, каковы эти деревья в полный рост. Наивный... То была лишь верхушка айсберга. То, что я принял за воду, оказалось густым туманом, а деревья простирались вниз, в бесконечность. Словно и не было в этом мире земли, в которой спокойно дремлют могучие корни. И снова вглубь. В мрачные залы и коридоры, где на каждом шагу требуется подтверждение моего IQ (уж больно многие загадки напоминают задачи из тестов).

Наконец, последняя древесная пещера. Словно паук в сердце паутины, в глубине виднеется венец моих поисков. Решаю очередной ребус, и открываются врата, обнажая сокровища древнего Мастера давно не существующей Гильдии. Он запер себя здесь изнутри и навсегда остался со своим скарбом, оказавшимся скрытым в недрах вековечного леса.

Загадки этого мира изящны и арифметичны. Арифметика превращена в поэзию движения, а свет играет с нами даже больше, чем мы с ним. И, хотя мой путь труден и извилист, он имеет конкретное направление.

Близится конец моего пребывания в этом месте. Бесследно исчезают, как следы от моих мокрых ступней, мгновения, чтобы никогда не возвратиться. Хочется еще раз

пройти под этими сводами, почувствовать дыхание ветра, убрать со лба налипший листок, но тщетно пытаться испытать заново то наслаждение, которое впервые овладело тобой после знакомства с этими печальными красотами.

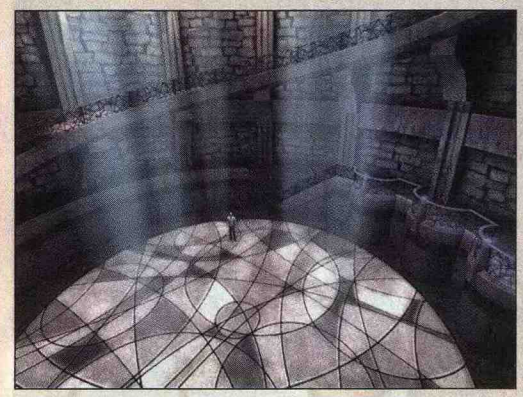
Eder Kemo и Eder Gira

На самом деле это два мира, а не один. Сначала я попала в Eder Gira. Первое, что меня поразило, это то, что здесь была ночь. Две луны, сияющие в темном небе, окрашивают все голубым светом. Странно, в связующей книге на картинке ясно было видно, что все залито солнцем. Я одета по-пляжному, придется возвращаться домой за свитером. Ну, Бог с ним, авось не замерзну. Eder Gira — это каменная пустыня. Мосты, арки, обелиски — все сделано из красного потрескавшегося камня. Мир разделен надвое каньоном, на дне которого течет лава. В некоторых местах из скал выходят ржавые трубы, а из земли со свистом вылетает горячий пар. Это мертвое место, здесь не мо-

жет существовать жизнь. Но нет: то тут, то там сквозь камень пробиваются маранты и столетники. Как они смогли выжить без воды?.. Но что это? Я слышу шум. Водопад! Вода каскадами срывается с гор, образуя небольшое озерцо. Вот он — оазис посре-

ди пустыни. Но чтобы добраться до него, придется постараться.

Возле водопада я нашла связующую книгу — это дверь в Eder Kemo. Рука прикоснулась к пожелтевшим страницам... От увиденного захватывает дух. Кажется, что я очутилась не в другой мире, даже не в другом полушарии, а на другой планете. Эти два мира неразрывно связаны между собой, но они такие разные, такие контрастные. Дорожка, вымощенная камнем, ведет меня в чудесный сад. Почему-то я почувствовала себя Алисой в Стране чудес, и даже вспомнилась фраза: «И тут Алиса очутилась в очень странном месте...» Да, это очень странный сад. Много деревьев (естественно, в саду должны быть деревья, если только это не сад камней), но они больше похожи на огромные грибы: вот сыроежки, вот сморчки. А гигантские хвощи (или это заросли бамбука?) издалека напоминают березки. И все это великолепие шевелится, покачивается от ветра, живет и тихим шелестом напевает Песню жизни. Между деревьями (буду называть их так) летает стайка светлячков. Они такие пугливые, но если подойти к ним осторожно, не делая резких движений, то они еще долго будут кружить вокруг меня, возможно, думая, что я тоже — дерево.



Внезапно стало темно, грянул гром и начался самый настоящий ливень. Светлячки улетели, они не любят воды. Нужно как можно скорее спрятаться в одну из беседок, расположенных вдоль дорожки, чтобы переждать грозу. Стихия бушует, сверкает молния, на мгновение выхватывая из темноты очертания каменных строений и деревьев. Это фантастическое, незабываемое зрелище! Дожди в этом мире — частое явление. Они начинаются неожиданно и также быстро проходят, не оставив после себя даже луж.

Когда я вернулась в Eder Gira, меня ждал сюрприз: взошло солнце. Оказывается, этот мир имеет суточные циклы. Еще несколько раз я возвращалась сюда, и в зависимости от времени суток менялось освещение и расположение солнца на небосклоне.

Пожалуй, это единственный мир, где нет сложных механизмов. Загадки заключаются в том, чтобы правильно использовать то, что предложила природа. В общем, здесь только два квеста. Первый: понять принцип работы паровых люков. А второй... Нет, я не стану описывать, что и для чего надо делать, скажу одно: этот квест стоит того, чтобы разгадывать его в течение суток, оббегав вдоль и поперек оба мира не меньше чем по десять раз. Решение оказалось простым и логичным. И очень красивым.

Теперь, когда найдены все семь Тканей путешествия, я могу идти в пещеру Bahro. Но это еще не конец. Впереди меня ждет еще одно задание.

URU Live

Нет, это не лозунг. Так называется онлайновая версия игры. Наверное, я не ошибусь, если скажу, что URU — первый онлайновый квест. Что это за чудо-юдо? Как говорят сами разработчики, URU — скорее корпоративная монопользовательская игра, нежели полноценный мультиплейер. Ибо, решая загадки в чьей-либо компании, вы на самом деле решаете загадки только в своем мире. Для вашего спутника его личная вселенная остается неизменной и не зависит от ваших манипуляций. Со своим спутником вы можете общаться в чате или при помощи микрофона. Вселенная URU Live более обширна, чем то, что нас встречает в одиночной игре (можно даже будет попасть в саму D'ni). Также разработчики обещают постепенно добавлять новые миры и загадки, которые могут потребовать помощи ближнего для своего решения. Вы попадете в постоянно меняющийся и расширяющийся мир. В ваших руках окажется будущее D'ni.

Пока плата за использование URU Live не установлена, так что можете играть бесплатно, предварительно введя лицензионный код с коробки из-под игры. Да, и еще, необходимая скорость соединения — 128 Кб/с.

Подведение итогов

Главный герой прибывает в пустыню для того, чтобы помочь в исследовании и восстановлении разрушенных подземных городов D'ni, обнаруженных два десятилетия назад. Попав в Relto, игрок получает доступ сразу в четыре мира, так что начинать можно с любого, но они взаимосвязаны между собой: загадки в одном мире решаются только после прохождения другого. Сложность загадок разная, один мир проходится за несколько часов, а в другом кочуешь несколько дней. Сами по себе квесты тоже разные: есть на логику, на абстрактное мышление, существуют даже аркадные загадки, что стало реальным благодаря трехмерной графике и возможности играть от третьего лица.

Все миры полностью трехмерные, графический движок использует возможности DirectX9, поэтому, чтобы сполна насладиться красотами URU, необходимо обзавестись соответствующей видеокартой. Текстуры не расплываются даже при детальном рассмотрении. В воде отражаются находящиеся рядом объекты, а если вы вступите в лужу, то какое-то время на земле будут отпечатываться мокрые следы. Проходя по водосточной трубе, можно увидеть, как через выеденные ржавчиной отверстия внутрь проникают снопы света, в которых кружатся пылинки. В игре использован физический движок *Havoc*, позволяющий передвигать камни, доски и другие предметы. Естественно, что вся эта роскошь сказывается на системных требованиях.

Звуковое оформление выполнено превосходно. Шум воды, звук шагов, гул вращающихся механизмов — все звучит правдоподобно и заставляет глубже проникнуться атмосферой игры. Музыка — это вообще отдельный разговор. Чего только стоит композиция, звучащая в Галерее, — она настолько прекрасна, что хочется находиться там часами и наслаждаться ею. Кстати, саундтреки из игры можно приобрести на отдельном диске за отдельную плату.

Вывод: не побоимся сказать, что URU — это лучшая адвентюра последних лет. Играйте и наслаждайтесь великолепным сочетанием элегантных загадок и живописных миров.

Огромное спасибо Максу Качану и Игорю Стангриту за предоставленную игру.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

БУМЕР
СОРВАННЫЕ БАШНИ

Разработчик: Gaijin Entertainment
Издатель: 1С
Системные требования:
✓ **минимальные:** Pentium 4 или Athlon XP 1.4 Гц, 256 Мб ОЗУ, GeForce3 с 32 Мб, 1.76 Гб на жестком диске + 1 Гб после установки. Даже не пробуйте играть на 128 Мб ОЗУ и 32 Мб видео;
✓ **максимальные:** Pentium 4 или Athlon XP 2500+, 512 Мб ОЗУ, GeForce FX 5xxx или RadeOn 9xxx

Здравствуй, Док!

Первый день моего пребывания в санатории профилактического типа закрытого режима прошел почти без инцидентов. Хорошо, что сюда я попал не в качестве пациента, а в качестве младшего санитара-стажера. Согласен, что отдыхать здесь лучше, чем работать, но я так не привык. Поэтому расскажу о своем первом рабочем дне. Ты был прав, когда сказал, что я наивен до безобразия и покупаюсь на все, что блестит. Ты был прав и тогда, когда после моих слов: «Бумер — это круто!», посоветовал мне кислородный коктейль, китайскую центрифугу и электрошок по акупунктурным точкам. Я так и поступил с буйным из второй палаты. Подействовало мгновенно. Что значит опыт!

...И ты знаешь, что именно сбило меня с толку, загипнотизировало и усыпило бдительность?! Озвучка товарища старшего оперуполномоченного Гоблина aka Дмитрия Пучкова. Я-то еще не забыл «Братву и Кольцо». Согласен, что она может показаться тупой и безвкусной, но только в том случае, если не знаешь, что такое «оттопырка» (синонимы — стеб и выпендреж). Ты-то меня прекрасно понимаешь, но вот некоторые товарищи, которые нам совсем не товарищи... Но о них не стоит. Да, так вот, я этого «Бумера» все-таки купил.

Мне стало жаль ст. о/у Гоблина на какое-то время, но я смог за него и порадоваться. Сначала, как водится, о хорошем: товарищ Гоблин смог заработать. Теперь о плохом: игру он не спас, потому как только говорил и ржал дурным голосом, а создавали «Бумера» другие. Пока на этом вынужден заканчивать, так как больной из второй палаты требует к себе вышеупомянутого Гоблина для более тесного знакомства. Дальнейшие подробности на автоответчике.

«Бумер: Сорванные Башни» — игра, относящаяся к категории «лучше один раз услышать и никогда не видеть». По манере построения сюжета ее можно сравнить с GTA, но «Великий Автомобильный Вор» не заслужил такого оскорбления. А потому «Бумер», не являясь по идее пародийной геймой (а что Гоблин там делал ☺?), получился паро-

дией в самом худшем смысле этого слова на все игры подобного жанра.

Начнем с того, что игра весьма условно основана на сюжете одноименного фильма. Весьма условно потому, что от фильма в ней остались четыре добры молодца, БМВ, тачки неизвестно кого и бескрайние российские просторы. Да, насчет добрых молодцев: их воплощали в жизнь те же актеры. Правда, только внешне (кто не верит — смотрите видеоролики перед каждой миссией или взгляните на мультяшные физиономии в правом углу экрана). За всех говорит Гоблин-Пучков и несет полную ахинею. Вот, собственно, и все. Дальше — поездки неизвестно откуда и куда (а самое главное — зачем), стрельба по всему, что может ездить или не может, сопровождаемые песнями Сергея Шнурова и группы «Ленинград». Кроме того, есть и абсолютно шедевральные песни в исполнении коллективов каких-то теток. Притом все вместе получается *занадто* противно...

Здравствуйте, автоответчик Кертиса!

С Вами говорит холодильник 0z0n'а. Не удивляйтесь моему звонку, но хозяин очень хотел побеседовать с Вашим хозяином, а автодозвонщика у него нет. Дело в том, что хозяина срочно вызвали во вторую палату, где лежит некто Шнургей Кнуров. Он буйствует уже несколько дней и все время хочет увидеть тех, простите, подонков, которые его поместили в наше комфортабельное заведение. При этом он утверждает, что его песня из «Бумера» про место, извините, расположенное немного выше колен сзади и состоящее из четырех букв (последняя «а» по горизонтали, так что не думайте, что это «хвост»), по количеству упоминания этого места должна войти в книгу рекордов Гиннесса. К тому же для наглядности он показывает это место и не только. Теперь вы понимаете, в какой напряженной обстановке работает мой хозяин. Только он из всего персонала нашего райского уголка имеет волшебные валенки для навешивания волшебных пенделей будущему рекордсмену. Не отключайтесь, будем ждать 0z0n'а. Привет хозяину.

Зачем игра была создана — понятно. Деньги, деньги, и еще раз они же. По конечному продукту несложно догадаться, что затрачено средств было намного меньше, чем планировалось получить. Параллельно с описанием (ударение ставьте, где хотите) сюжета самой игры, хочу рассказать вам об AI и о графике. С музыкой, думаю, все уже ясно.

Итак, внимание, нервных просим не читать!

По российскому бездорожью с автобанами (?) едут четверо. Они могут в любой момент стрелять из чего попало на ум разработчикам, делая вид, что при этом не пере-

заряжают оружие (но я-то как истинный геймер умудрился рассмотреть процедуру перезарядки — легким движением руки в долю секунды пустой магазин превращается...). Ружбайки у них бьют с попаданием 99% мимо цели. Они силой мысли, стреляя куда попало, гасят всех, кто имеется в поле зрения неизвестно кого, потому что у игрока прицел не совпадает с прицелом пистолета (автомата, ружьишка и т.п.). Они могут ехать напролом, на таран, «на Одессу». Им все нипочем. Они — отморозки из морозоустойчивого региона.

Очень, ну просто очень хочется проехать бимером-бумером по интеллекту всех игровых персонажей — он на редкость убогий. С одной стороны, вроде как и понятно, — что с тупых братков взять, кроме отпечатков пальцев. С другой же стороны, в жизни все выглядит не так прямолинейно и утрированно глупо. Герои игрока (четверка оболтусов) с диким смехом высовываются попеременно из окон и люка, в надежде подстрелить хоть кого-нибудь. Аналогично поступают и предполагаемые противники, только делают они это молча: нечего, мол, на таких негодяев расточать таланты Гоблина, ибо хорошо смеется тот, кто смеется последним. А последними в данном случае должны остаться, разумеется, бравые парнишки на БМВ. В большинстве случаев герои палят в пустоту, потому что противников на экране попросту нет — нужно включить всю свою геймерскую фантазию и предположить, что супостаты скрываются за ближайшей березкой в полном боевом снаряжении и на джипе. Там же и загибаются в полном молчании, как бойцы невидимого фронта. Вообще, непонятно, как происходит процесс стрельбы через пуленепробиваемое стекло, на котором не остается никаких (!) повреждений от пуль ни с той, ни с другой стороны. Кстати, никаких следов расстрелов в упор и не очень в игре найти нельзя вообще. Разве что после меткого сто двадцатого выстрела можно пронзить капот тачки врага, после чего она мгновенно взрывается и самоликвидируется вместе с ботами, находящимися внутри. Взрывная волна поражает только ненавистных преследователей, для героев она не более чем приятный пороховой ветерок. Правда, с трехсотого выстрела в негодяев все-таки можно попасть в упор, притом во всех одновременно.

Здравствуйте, Кертис!

Я не привык общаться с автоответчиками, но обстоятельства вынуждают меня к подобным действиям. Ваш младший коллега и мой подопечный 0z0n всю ночь играл на казенном компьютере в какого-то «Бумера». Сначала он просто очень громко смеялся, но потом потребовал встречи с пациентом из шестой палаты, который выдает себя за существо из сказочного мира. Мы, естественно, не могли допустить конфликтов, а потому эта встреча не состоялась. Возможно, мы ошиблись. 0z0n и пациент в течение часа хохотали через запертую дверь так, что разбудили всю нашу обитель. Смех лечит, но ваш коллега умудрялся еще что-то показывать через замочную скважину и говорить, после чего пациент из шестой палаты попросил утку и не беспокоить. Как только сможете, заберите 0z0n'а отсюда.

Доктор Дулитл.

Теперь о «красотах» графического плана. Если бы сегодня была по-прежнему популярна видяха 3Dfx Voodoo 1, и ничего лучше мы бы не видели, то графика была бы выше всяких похвал. Впечатляют текстуры: смазанные, невыразительные, примитивные. Ни на какой современной крутой видеокарте игра лучше не выглядит — я проверял. Можно менять и игровые настройки — лучше не станет, может быть только хуже. Кстати, о настройках: можно выбирать разрешения в пределах от 640x480 до 1024x768. Но вот о смене 16-битной цветовой палитры на 32 бита не может быть и речи, ибо нет еще таких компов у геймеров, на которых «Бумер» пойдет без тормозов при высокой детализации. Стало быть, дело не в комплектации компа, не в настройках, а в не совсем ровных руках ваятелей. Они, видно, подзабыли в творческом угаре, что время малополигональных текстур закончилось как раз с окончанием двадцатого века. Как рационализаторское предложение — бескорыстно подкидываю авторам «геймищи» идею: разработать компьютер, на котором ваше детище будет летать, как птица. А то все получается, как белка-дельтапланерюга, сбившаяся с курса ☹...

На физику игры я уже намекал. Теперь конкретно. Машину хохочущих «бумерят» может остановить только атомная бомба в натуральную величину в действующем режиме. Такие мелочи жизни, как плоские многоступенчатые столбы (есть где-то, видно, и такие), непроходимые заросли, повороты и крутые (в смысле под углом 80 градусов) косогоры, их не остановят и не смутят. БМВшка мчится в погоню (или от погони) вопреки всем законам физики, техники и гравитации. А чего бояться, если любой кустик спокойно проходит сквозь тачку, не причиняя ни себе, ни ее пассажирам ни малейшего вреда?! А столбы, между прочим, разлетаются, как от взрыва тунгусского метеорита в разные стороны. Так-то.

Здравствуйте, 0z0n!

Пишет вам один из деловопёров (команда подсказывает, что где-то в этом хитром слове есть ошибка, но эксперты ее пока не обнаружили, а значит, ее и нет). Наши художники и программеры уже определенное время пребывают в вашем заведении на полном довольствии за счет принимающей стороны, так как мы любим деньги получать, а не тратить. Они-то как раз и сообщили нам, что вы втихаря в рабочее время, предназначенное заботе о пациентах, кропаете свой грязный пасквиль про нашего «Бумера». Не выйдет! «Бумер» жил, «Бумер» жив, «Бумер» будет жить! Назло таким, как вы, мы создадим еще больше «Бумеров», хороших и разных. Среди наших ближайших проектов такие прекрасные игры, как «Бумер давит Годзиллу интеллектом», «Бумер и Галактика спасают Петьку от Василия Ивановича», «ТаТу Бумера никогда не догонит», «Бумер возвращается» и «Бумер навсегда!».

С неуважением к вам, Аноним.

Кирилл ТАЛЕР

Space Empires STAR FURY

Интеллект Старой Фурии, или Песнь о Корабле

Разработчик: Malfador Machinations
Издатель: Shrapnel Games
Жанр: космический TBS/симулятор 3D
Рекомендуемые требования: Pentium 3 800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти, 400 Мб на винчестере

Первая сага о корабле

Мой корабль. Я стою на борту своего корабля, который разукрашен в цвета моего клана — желтый и серебряный. Впередсмотрящий не подведет, — он не должен подвести, если не хочет испробовать моего топора. Хе-хе... Мой топор пробовали на зуб великие воины Нормандии и Саксонии — и не остались недовольны, ибо не смогут более рассказать о его щербатом верном лезвии.

Мне, конунгу, не нужно держаться за борт, ибо я вырос в море, в отличие от вас, сухопутных крыс. Моей команде плевать на качку и морскую болезнь, плевать на гнев Локи... хе-хе! — она отправится пировать во дворцы Валгаллы, когда удача изменит нам. Мои братья заслонят меня перед стрелами трусливых лесовиков Гардарики. Моя сестра пьет со мной мед плечом к плечу, и я выдам ее за знатного конунга, как настоящую валькирию. Только бы не подвел впередсмотрящий... но его глаз зорок. Быстр мой корабль, смела северная песнь ветра-скальда!...

Первое послесагие

После того как Белка со Стрелкой, сказав «Поехали!» и махнув лапой, посмотрели из вакуума на наш голубой шарик, путешествия между планетами, звездами и галактиками перешли из разряда научной фантастики в разряд недалекой реальности. На Марс в поисках жизни упал и загнулся очередной шаттл, еще один спутник дрейфует у границы Солнечной системы, на полном серьезе разрабатывается теория о торсионном излучении, обставляющем по скорости свет в тысячи раз...

Я не открою Америку, если скажу, что игры о Космосе ожидаются с особым нетерпением. Не те, в которых нужно расстреливать инопланетян с близкого расстояния — shoot он и есть shoot, и шут с ним. Рано или поздно расу, цвет кожи и размер врага перестаешь замечать — он становится одной сплошной мишенью, а Космос выступает скорее как антураж, большая звездатая декорация.

Я о других играх. Об играх, в которых присутствует ТВОЙ флот — или всего лишь один космический корабль, но ТВОЙ. Тот, которому ты сам придумал имя. Тот, который спасал твою шкуру в самых критических ситуациях, который вынес тебя на одном двигателе из схватки с тремя пиратами и пятью патрульными кораблями...

Неудивительно, что практически все прошлогодние игры, в которых присутствовал управляемый космофлот, не прошли незамеченными, попав геймеру прямо в сердце или застряв в печенках. «Космические Рейнджеры» — сердце! Gallactic Civilizations — печень! Homeworld II — сердце! Master of Orion III — ж!.. М-да...

Крутанем космический руль от самого Космоса в сторону космических прибылей игровой индустрии. Такие прибыли достигаются, как правило, за счет громких имен разработчиков и предыдущих удачных проектов. Иногда — из-за высокого качества самой игры. Продолжения делятся на две категории: на хорошие и на игры с циферкой.

На циферках спекулировать можно долго и успешно. Но рано или поздно геймер однажды посмотрит в зеркало, скажет «лох» самому себе и сделает из двадцати серий одной игры киберпанковскую экибану. Что он скажет в сторону разработчиков... «Экибана», пожалуй, будет самым мягким словом.

Malfador Machinations на протяжении нескольких лет одаривала нас TBS «*Спайс Эмпайрами*». В конце 2003 года в букет, наконец, попал пятый «цветочек» Starfury. Игра сказала «прости-прощай!» тусовке Master of Orion и присоединилась к шайке Star Control, набравшись от тамошних зачатков RPG. В результате получается RPG/космический симулятор во вселенной Space Empires.

...На пять суток меня вырубило и из внешнего мира, и из онлайн-проектов. И пять суток я висел только на одних SE: Starfury! Что, неужели новый убийца Elite?

Вторая сага о корабле

Корабль, рыбьи потроха!

Я буду воспевать тебя в пьяных попойках со своими корешами, которые могут зарезать меня за дележом добычи через месяц, с верными шакалами сухопутных драк. Я знаю, грот-мачта будет крепка так же, как и в последнем бою, если молодой рулевой, которого мы подобрали в таверне Зурбагана, что севернее Лисса, будет так же крепко держать штурвал и посылать капитана к Морскому дьяволу, когда тот попробует выхватить его из рук нашего главного ведущего. У него было мало женщин, у него было мало жизни — и своей жизнью он избрал море!

Тот испанский корабль, что ушел от нас без груза и с половиной экипажа, должен быть благодарен, он не донесет на черный флаг с костями и черепом своему королю — мы оставили в живых тех, кто не оборонялся. А если донесут, — мы найдем эту шлюху «Санта-Монику», пусть она прячется в любом болоте, — и разнесем в щепы!

Если кто решит смеяться над моей хромой ногой, раненной в схватке с тем эфиопом двадцать лун назад... я выгрызу ему горло. Команда и так уже давно посмеивается. Но эфиоп был молод и зол, а я стар и опытен. На корм акулам отправился-таки он....

Наш корабль, раздери его молнией у Босфора! Да будет ветер в парусах, да поможет нам святая Вероника и вечный Роджер!

Второе послесагие

Попав во вселенную Starfury aka Space Empires, я понял, что попал в штамп. В забавный, развлекательный штамп. Потому что в голову пришел пяток-другой подобных игр, в которых начало было идентичным, но выигрывало по многим статьям. Потому сравнивать буду с «*Космическими Рейнджерами*» — хоть они и жанр «микс», но большинство из того, что было реализовано в Starfury, рейнджерсы смиксовали на своих галактических просторах.

Так-так... Экскурс по сегодняшней политической ситуации, краткая характеристика каждой из пяти рас, объяснение миссии, краткое напутствие, пинок под зад и полудохлый корабль в придачу. И *грыбы* отсюда!

И погреб. А догребя до ближайшей планеты, с радостью узнал, что построена она по типу «КР», практически один в один!

Но цветочки на этом закончились и повяли, а ягодки с грибочками повылезали....

Торговая система нудна до чертиков и вызывает зевоту, ибо ограничивается только «перевозкой грузов» из одной системы в другую. Рейнджеровским рынком свободных ресурсов (хлеб, оружие, виноград, драгоценности, непристойности и т.д.) даже не пахнет. Новостной ленты нет — только куцые сообщения после выполнения очередной миссии. Связи с администрацией планеты также нет, эта панель работает только при получении квеста и отчета о его выполнении. И что особенно обидно — расы, сосуществующие с терранами (ну, с теми вечно пьяными, злыми, крикливыми, завистливыми, назойливыми тварями, которых мы встречаем в транспорте, на улицах, на работах и в институтах), а именно: хсиати, фазра, аббидонцы, амонкри, — существуют только виртуально. Расу можно определить по форме корабля и по цвету системы на карте.

Но их нет! Нет тех забавных гуманоидов-хозяев, которые обязательно встречали тебя на своей планете, нет их отношения к твоей расе, нет — блин-нафиг-опять-это-слово! — АтМоСфЕрЫ того, что ты находишься в чужой звездной системе. Ы-ы-ы... (Грустный смайл).

Из планетарных сервисов, естественно, имеются ремонтные доки, одновременно являющиеся и рынком «харда» и «софта» для корабля, — увы и ах, «нанитоидоподобных» артефактов не будет.

И наконец, корабельные доки. Первое мощное слово в поддержку игры — четыре вида кораблей, от юркого рейнджера до непрошибаемого авианосца. Между ними — быстрый мощный крейсер и могучий линкор. Множество модификаций и подмодификаций одного типа, у каждого мода и подмода — своя героическая история, свой звездный час — когда именно этот мод кораблей решил историю очередной крупнейшей свалки. В чужих системах можно прикупить аналогичный крейсер или линкор марки зеленых человечков, жабок, киборгов и других братьев наших больших. Невооруженным ухом слышно, как билось девелоперское сердце над всем, что касалось самих кораблей.

Ну, и гильдия наемников на десерт. Опять же, ни в какое сравнение с системой выдачи квестов в «КР» не идет. Берешь задание — и вперед. А большего и не надо — удобно, сухо? Топай в небытие...

В нейтральных и пиратских системах можно вступить в гильдию контрабандистов позорных и гопников-наемников, отвесив за это кругленькую сумму. И хочешь не хочешь, а придется попиратить, следуя основной, сюжетной линии.

Сам космос невыразителен, как и весь дизайн игрушки. Нет, и текстуры даже не кривые, и вид не то чтобы спрайтовый. Просто сделано все серо и нудно. И сам корабль хорош формой, содержанием, но никак не дизайном. Ответ на это прост, как две копейки разменять, — недостаток девелоперского бюджета. Ы-ы-ы-ы... (Очень грустный смайл).

И какого, спрашивается, я пять дней подряд не вылезал из «Космической Фурии» (дословный перевод!)?! Ради боев — и только ради них.

Несмотря на то, что трехмерный движок оставил корабли в двухмерной плоскости (вверх-вниз не поманеврируешь), сами бои захватывают. Причем, у каждой расы свое расположение носовых бортовых и кормовых орудий — потому, пересев на инопланетный звездолет, будь готов забыть прежнюю тактику и переучиваться. О, тактика! Царица звездных полей! Правильно подобранные тактика и корабельное оснащение могут творить чудеса. Ибо приходится их творить. Например, маленькому рейнджеру разбить линкор. Или выжить в схватке один против трех. А в конце каждой миссии предстоит встреча с боссом — здоровой космической базой, превосходящей тебя огневой мощью в десятки раз. И гуляй, Вася! Или: шевели извилинами; или, лучше: слетай, ударься об во-о-о-он тот астероид! — меньше мучиться будешь. И приходится шевелить...

Как симулятор полетов и прежде всего космических боев, Starfury держит марку. Но в остальных случаях он эту марку лижет. Пардон, но из песни композитора не выкинешь.

На закуску — о самом потрясающем в этой игре. Об AI. Оно впечатляет и бросает в дрожь, от него хочется смеяться и плакать, а еще от него на третий день игры тошнит.

Разломанный вдребезги пиратский фрахтовщик, дымящийся, с отказавшими орудиями, летящий то ли на полдвижке, то ли на старинном артефакте «Собачьих соплях», завидев тебя, начинает орать: «Приготовьтесь к абордажу!»

Случайное попадание по дружественному судну самонаводящейся торпедой превращает тебя во врага №1 всей системы (Смайл плачет).

Наконец, хит космического сезона — хит торжества AI над здравым умом и твердой памятью. Я выполнил миссию, возвращаюсь на базу. Перед этим, стремительно теряя невинность, совершаю над пиратским кораблем акт насилия и подбираю груз. При входе в дружественную систему меня обстреливает каждый второй фрахтовщик, крейсер и рейнджер... но при подходе к базе... полная огневая мощь базы — меня нет через три секунды. Я раз пять попытался пробраться, даже по своим палил — что за измена, думаю?! И таки пробился! — подлетел к базе на полной скорости, в лобовую, и пристыковался, в тот момент, когда мой ship уже пищал, взрывался и агонизировал. Влетел в панель базы...

«Вы выполнили миссию, молодец! А теперь следующее задание...»

Я сижу, хлопаю ушами. «А какого ... ты, сын ..... членистоногого по мне ..... из всех своих ..... орудий?!» — захотелось тихонечко спросить. Увы... отыгрыша тут тоже нет. Есть разбрасывание умений вашего корабля на каждом новом уровне (ремонт щитов, ремонт обшивки, атака, защита и т.д.), а отыгрыша нет! (Смайл рыдает.)

...Потом я нашел у себя в трюме один контрабандный брикет «демонических яиц». И еще раз сказал спасибо AI «Старой Фурии», такому же загадочному, как Россия или женская душа. И чуть было не сделал именно тот восточный букет, но потом вспомнил про новую миссию и, отлетев от своей базы, смачно пальнул всеми торпедами по оплоту дружбы, справедливости и равновесия во вселенной (Смайл умер).

Так что играйте, на здоровье. Просто ради симулятора боев. Коротайте долгие зимние ночи в ожидании «КР-2» или Homeworld III. Может быть, к тому времени все геймеры Украины научатся делать экибану, и мы устроим турнир: The Matrix — ekibana you or not ekibana you?!

Вот на следующей выставке и устроим!

Последняя правда о корабле

...Корыто мое, корыто! Лучше акула в трюме, чем боцман в камбузе... За долги нас в Турции арестовали. Сидим тут уже третий месяц, как проклятые... Танкер старый, вот-вот рассыплется... Жрать неделю нечего... Посол и консул все обещает, что нас вытащат, — ага, щаз! Старпом просто сбежал ночью — баба у него в Измире.

А как раньше было — выйдешь на яхточке из Одессы, зашурует цепь по клюзу — и стоишь на брандвахте просто... Пялишься на мир. Море, звезды... Романтика!

Все... Надоела эта жизнь бродячая... списываюсь на берег... Нафиг!

Saint Daemon saint_daemon@kiit.net

CALL OF DUTY

Разработчик: Infinity Ward
Издатель: Activision
Суть продукта: FPS по мотивам второй мировой
Минимальные требования:
✓ для *Windows 98*: P600 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, DirectX 9.0b support;
✓ для *Windows XP*: P700 МГц, HDD 1.4 Gb + 600 Mb (swap)
Требования для мультиплейера: TCP\IP LAN или 56k модем
Дата выхода: 2003 год

Эпизод первый. Атака клонов

Именно так можно было бы назвать начало летописи о новой компании разработчиков — Infinity Ward. И поставить на ней жирный крест. Все. Фантазии нет. Идей тоже.

Как Вам уже должно быть известно, ядро этой компании составили люди, ранее работавшие над созданием одной очень успешной игры — Medal of Honor, посвященной событиям второй мировой войны... Впрочем, что я вам буду рассказывать, «Медаль за Отвагу» достаточно долго находилась в TOP-10 американских рейтингов, и только очень редкий геймер не слышал о ней. Эта игра, по сути, не несла в себе никаких особенных идей и не отличалась оригинальными находками. Главным ее достоинством было качество. Добротность, если хотите. Все элементы, включая графику и геймплей, были проработаны до мелочей, особый упор делался на воссоздание атмосферы войны, не подкачал и реализм...

И вот, часть разработчиков откололась, чтобы организовать отдельную компанию. Как вы думаете, с чего они должны были начать? Конечно же, с FPS по второй мировой!

Вспомните: когда Liquid отделилась от Blizzard, чем она занялась? Правильно, свояла Battle Realms. А чем занимались все «отпочкованные» от Black Isle Studios? Правильно, клепали RPG, так или иначе похожие на Baldur's Gate, Planescape Torment, Fallout... Вот так и в нашем случае — это не скудоумие и отсутствие свежих задумок. Это Судьба.

Впрочем, не все так плохо.

Для начала стоит отметить, что тема второй мировой войны все еще достаточно популярна в геймерских кругах, и при некотором желании можно найти такие моменты, которые до сих пор не встречались ни в одной игре. Так вот, Infinity Ward первыми из иностранных разработчиков вспомнили, кто же на самом деле брал Рейхстаг! Но... не будем забегать вперед.

Итак, игра охватывает довольно значительный период времени, причем проходить ее придется поочередно за три стороны — американцев, англичан и Советский Союз. Соответственно первые миссии будут связаны с высадкой в Нормандии и обороной Сталинграда, а последние — с продвижением к Берлину и водружением на крыше Рейхстага красного знамени.

Похвально стремление разработчиков как можно сильнее связать игру с реальными событиями. Стоял на рейде крейсер «Тирпиц», мешал британской авиации наносить бомбовые удары по территории Германии — значит, надо бравым десантникам пробраться на его борт и устроить небольшую диверсию. Правда, в архивных документах не упоминается ни о какой подобной операции, но на то она и секретная, чтобы никто про нее ничего не знал. А «Тирпиц», кстати, был достаточно быстро потоплен британской авиацией.

Также не остался без внимания и исторический бардак во время десанта американцев. Наступление едва не провалилось из-за того, что различные соединения были разбросаны практически по всей зоне высадки. И если бы бойцы сами не перегруппировались в новые отряды, то ни о каком захвате плацдармов речи быть не могло. Так что брифинг перед первой миссией за янки можете не читать — вам предстоит ориентироваться по обстоятельствам уже непосредственно на месте.

Ну и отдельно хочется отметить контрнаступление под Сталинградом. По-моему, разработчикам очень понравился фильм «Враг у ворот», повествующий о простом русском солдате Васе Зайцеве, который прошел путь не только от Сталинграда до Берлина, но и от рядового солдата без винтовки до элитного снайпера Красной Армии. Сцены переправы, раздачи патронов и атаки Красной площади Сталинграда практически полностью копируют фильм. Не забыт, кстати, печально известный приказ №227 «Ни шагу назад», который предписывал расстреливать каждого, кто отступает во время боя. Но даже это еще не все: в последующих миссиях игроку, как правило, отводится роль снайпера. Правда, на этом фоне довольно странно выглядит эпизод, когда наш Зайцев садится за рычаги

Т-34, но документальная «отмазка» не забыта — бывали в истории и такие случаи.

Как видите, сюжетная составляющая игры, пускай и не претендует на особую оригинальность, зато в ней чувствуется серьезный исторический подход (насколько об этом может судить такой профан в истории, как я). Ощущение реалистичности усугубляется еще и тем, что практически постоянно игрока сопровождают соратники, количество которых может довольно сильно варьироваться. Командовать ими нельзя, все действия группы жестко заданы сюжетом и расписаны скриптами, но тем не менее, дружественный АИ не вызывает особого раздражения. Да, порой союзники выбегают на линию огня, застревают в дверях и напрочь отказываются стрелять из стационарных орудий. Но если уж непись стал перед вами, то будет вести огонь не намного хуже вас, застрявших можно не ждать, — игру вообще можно проходить и в одиночку, а за стационарными пушками положено стоять именно игроку. И хорошо, что не приходится выгонять оттуда назойливых помощников.

И коль уж зашел разговор о дружественном АИ, то к месту будет упоминание и о вражеском интеллекте. Хотя, что тут упоминать, — он практически стандартный. Враги неплохо стрейфятся, ищут укрытия и умеют стрелять из-за углов. Иногда на них снисходит озарение в виде совместных действий, но мне трудно сказать, сделано ли это специально. Просто на некоторых уровнях фашисты так и прут со всех сторон в изрядных количествах, и по-

этому может создаваться иллюзия осмысленной атаки с применением групповой тактики.

А знаете, что я забыл? Ее самую. Ложку дегтя.

Очень интересна реакция АИ на гранаты. Есть два варианта: солдат (как свой, так и чужой) старается как можно скорее покинуть помещение, но выйдя за порог, останавливается, как вкопанный. Нетрудно догадаться, что свой демедж он все равно получит, хотя и в несколько уменьшенном размере. Второй вариант — непись поднимает гранату и пытается бросить ее назад. Почему «пытается»? Да потому что он делает это так долго, что граната успевает взорваться прямо у него в руке. Я уже не говорю о случаях, когда свои же бросают гранаты под ноги игроку. Одно радует — это не скрипты. АИ достаточно честный.

Впрочем, свято место пусто не бывает, поэтому скриптами нашпигованы многие другие элементы игры. Но об этом чуть позже.

Эпизод второй. Атака клоунов

Давайте вернемся еще разок к началу статьи и вспомним, какие элементы Call of Duty позаимствованы из Medal of Honor. Во-первых, сам жанр. Во-вторых, сюжетная основа. В-третьих, упор на реализм... Чего еще не хватает? Ясно чего. Движка.

Да, «дедушка» Q3 все еще жив. Причем, судя по тому, что на нем до сих пор делают игры с достойной графикой (хотя бы «Академию Джедаев» припомните), жить ему еще долго и счастливо. Даже несмотря на серьезные технические ограничения, этот движок подкупает своей лояльностью к «железу», надежностью и, что немаловажно, ценой. Так что я не стану говорить, что графически Call of Duty устарела. Нет. Графика довольно качественная, модели хорошо детализированы и даже обладают мимикой. Спецэффекты тоже выглядят вполне достойно...

Но...

Люблю я это слово ☺.

Не догадываетесь, откуда взялось название этой части статьи? Да все оттуда же. Из головы ☺. А вот откуда Infinity Ward черпала анимацию персонажей — это уже мне неизвестно. Ну, допустим, привязать анимацию смерти к зоне попадания — задача не из легких. С ней до сих пор не в состоянии справиться многие из шутеростроителей. Но хотя бы немного разнообразить эту самую анимацию можно? Особенно «красиво» выглядит абсолютно идентичное падение на землю трех-четырех противников, скошенных очередью из пулемета. Прямо балет какой-то.

Также меня заинтриговала походка солдат. И если непосредственно в игре на нее просто не обращаешь внимания, то в ролике, сопровождающем титры, отчетливо прослеживается родство главного героя с такими домашними птицами, как гусь, курица и страус. Уж лучше бы разработчики вообще без этого ролика обошлись — авось и не заметил бы никто.

Но верхом клоунады стала все та же переправа в Сталинграде. Только взгляните на лица доблестных солдат Красной Армии! Кто-то, может быть, и назовет это реализмом, но я иначе как издевательством не могу.

Не кочегары мы, не плотники...

Мы вообще непонятно кто. Впрочем, о том, что по воле сюжета нам придется побывать и в шкуре рядового стрелка, и в обмундировании снайпера, и в каске подрывника-диверсанта, я уже упоминал. Немного особняком стоят две миссии на танке, которые до боли в зубах напоминают Battlefield 1942, с той лишь разницей, что здесь обзор вынесен на крышу башни, а пулеметом заведует невидимый помощник. Если сравнивать с Medal of Honor, то прогресс налицо. Ведь все еще помнят жутненькие миссии, когда мы были пулеметчиками на броневике? Сколько раз хотелось крикнуть: «Да куда ты прешь, болван!? Дай хотя бы немного путь расчистить!» С другой стороны, в Battlefield 1942 реализма было побольше... Там, по крайней мере, нельзя было лупить прямой наводкой на любые расстояния.

В отношении реалистичности прочего оружия Call of Duty тоже далек от идеала. Тот же фаустпатрон летит по идеальной прямой, презирая всех Ньютонов с Галилеями в придачу. Разброс и увод ствола у различных видов автоматов идентичный, по убойной силе карабин М-1 практически равен «Мосинке»... Но нельзя не отметить хорошей сбалансированности арсенала. Если винтовка мощная, то, как правило, после каждого выстрела придется передергивать затвор. Если МП-44 явно мощнее МП-40, то патронов к первому днем с огнем не сыщешь. Если у ППШ в магазине 71 патрон, то и убойная сила, соответственно, послабее, чем у «томмигана» будет. Кстати, вы заметили, что снова, как и в Medal of Honor, сильно обижено отечественное оружие и неоправданно «раскачано» американское? Вряд ли, конечно, в этом виновато преклонение разработчиков перед Дядей Сэмом, скорее всего, все тот же пресловутый баланс...

And now! New and improved! You know WHO!..

Вывод. Куда ж без него?

Трудно так сразу давать оценку творению Infinity Ward. С одной стороны, это их первая игрушка, но с другой — у всех ее разработчиков имеется хороший опыт в игростроении.

С одной стороны, проект явно вторичен. С другой — отдельные оригинальные идеи все же не дают права поставить на Call of Duty штамп «клон».

С одной стороны, вся игра заскриптована настолько, что порой просыпается старая добрая паранойя (как вам такая фишка — враги появляются только тогда, когда вы подходите к определенному месту на карте; или попросту респаунятся до тех пор, пока вы не шлепнете определенных командиров, или не прорветесь к зданию, или что там еще по сценарию положено). С другой стороны, это позволило создать некую напряженность, непредсказуемость. Атмосферность, если хотите.

С одной стороны, графика не способна конкурировать с большинством последних новинок гейм-индустрии, все разрушения наглухо прописаны скриптами. С другой стороны, системные требования более чем лояльны, да и не критично для игры по второй мировой наличие сверхнавороченных спецэффектов.

Что тут еще можно добавить?

Играйте. Если вам надоели Medal of Honor, Return to Castle Wolfenstein со всеми их add-on'ами, разбираться в Hidden&Dangerous лень, а пострелять фашистов все еще охота.

Играйте, ибо несмотря на все недочеты, в Call of Duty присутствует та самая атмосфера, которой так не хватает многим сегодняшним сиквелам удачных игр прошлого. Но помните, что этой игры хватит ровно на одно прохождение, после чего рука сама потянется за старым и запыленным RTCW...

P.S. Надеюсь, никому не нужно напоминать, что в игрушке присутствует мультиплейер? Конечно, сам этот факт не может не радовать, но я не в состоянии представить, что можно было предложить в дополнение к мультиплейерам уже указанных ранее прототипов Call of Duty.

P.P.S. Отдельно хочется посоветовать играть на максимальном уровне сложности. Эти проклятые F5&F9 способны убить и не такой геймплей. С атмосферой вместе. А заставить себя не пользоваться ими — задача, недоступная простым смертным.

Но это уже тема для другой статьи...

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n
antonio_2003@ukr.net

LOCK ON™ AIR COMBAT SIMULATION

Разработчик: Flying Legends
Издатель: 1С
Жанр: симулятор
Системные требования:
✓ **минимальные:** P3 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 1.8 Гб на жестком диске, 32-Мб видеокарта;
✓ **рекомендуемые:** P4 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64-Мб видеокарта, настоятельно рекомендуется джойстик

Я не люблю флай-симы. Вернее, любил когда-то, но перестал. Еще больше я не люблю те флай-симы, в которых предпринимается попытка имитировать реальность при минимуме фантазии и возможностей. Поэтому на предложение Кертиса написать о новой леталке ответил недвусмысленно: «Не летаю. Боюсь высоты». Я-то думал, что он мне сразу же предложит крутой экшен... Но не тут-то было. Кертис (после проведенного психоанализа) выразился тоже недвусмысленно: «Еж — птица гордая. Пока не пнешь — не полетит», — и красноречиво указал на табличку, висевшую у него над рабочим столом. Табличка, надо сказать, весьма примечательная — красивыми буквами написано: «Лоботомия — по списку, трепанация — вне очереди». Приплыли, то есть прилетели... Я пришел без приглашения, следовательно... Ну уж нет. Живым я не дамся. Хех, летать — так летать. Стрелять — так стрелять.

Летать — так летать!

...Вижу голубеющую даль,
Нарушать такую просто жаль,
Жаль, что ты ее не видишь...
Путь наш труден и далек —
Мой «Фантом» несется
На Восток.
Фантом

Хардкорные поклонники флай-симов, и серии Flanker в особенности, могут торжествовать. Наконец-то появилась игра, которая является не простым, слегка дополненным и улучшенным, продолжением леталки Flanker 2.5, а новым, совершенно полноценным симулятором воздушных поединков. Безусловно, с полюбившимися многим Flanker'ами ее роднит, в первую очередь, то, что она фактически является продолжением этой известной серии. Поначалу ее авторы-создатели планировали, особо не перенапрягаясь, просто добавить к уже имевшимся в предыдущих играх самолетам российский истребитель Су-25 и его американский аналог A-10A и спокойно почивать на лаврах. Коммерческий успех ожидался бы и так нешуточный, ибо хорошими флай-симами нас балуют нечасто. Но, как бы там ни было, конечный продукт значительно расширился по сравнению с первоначальными замыслами, в результате чего и получился *Lock on*, что на сленге американских военных летчиков означает «захватить цель».

Флай-симы я не люблю (см. выше), но после нескольких часов игры действие меня увлекло, и я уже подумал, что, возможно, был не прав. Да, кое-какие моменты и разочаровывали, но случался и колоссальный выброс адреналина.

О разочарованиях... В основу миссий положены гипотетические военные действия в потенциально опасных точках планеты — в Украине (в Крыму что ли?) и на Кавказе. Грузины, типа, забыли о том, что они уже почти 2000 лет христиане и совместно с турками, заключив договор о взаимовыгодном партнерстве, создали Объединенную Исламскую Федерацию. После этого весь мир погрузился в хаос... Задача игрока победить в честной борьбе Добра и Зла, Востока и Запада (или наоборот ☺). Мне, например, не очень приятно было целиться над Крымом в самолет АН-26, тем более, что он никакого отношения к армии не имеет. Да и к ИЛ-76 я тоже не имею претензий. К чему это я (ведь игра есть игра)? Да к тому, что на планете и без того очень много войн и конфликтов, еще больше уже имели место быть.

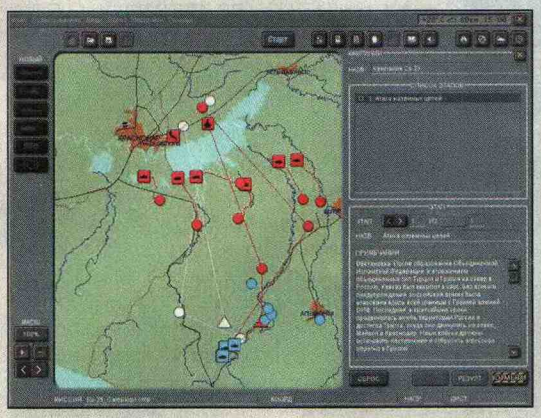
На мой взгляд, было бы интереснее поучаствовать в тех баталиях, которые уже стали достоянием истории или вершат историю сегодняшнего дня. Сомневаюсь, что американские или европейские (ЕС, в смысле) девелоперы рискнут перенести боевые действия в играх на свою территорию в реальном времени. Их просто не поймут тамошние потребители. Им, потребителям, гораздо больше понравится именно вариант событий, предложенных разработчиками Lock on. А мне как местному развитие сюжета иногда было в напряг, несмотря на то, что я прекрасно понимаю, где грань между виртуальной и реальной жизнью. Волей-неволей, но возникают ассоциации, с игрой не связанные...

Под микроскопом...

Геймплей — он есть! И как ни странно, довольно интересный. Вам придется воевать в Грузии, России, Крыму (если сможете полностью абстрагироваться). Вы будете выполнять сверхсекретные задания. Вам доступно восемь новых и не очень моделей самолетов, подобранных по принципу «Восток против Запада» и «Запад против Востока». Надо учесть еще и такой момент: не все самолеты пилотируемые. Периодически в игре пролетают самолеты пассажирские, грузо-пассажирские и военно-транспортные. Они появляются для антуража и создания реалистичности.

Не может не порадовать тщательно продуманная маневренность самолетов,

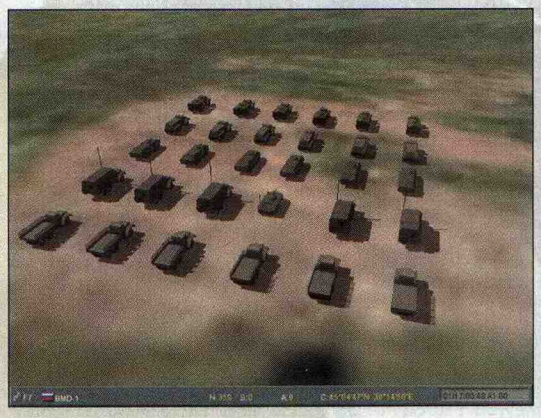
для создания которой разработчики использовали самые новые достижения аэродинамики. В этой игре, в отличие от



многих, сделанных в подобном жанре, присутствуют реальные летные показатели и реальные летные характеристики, которые неизменно взаимосвязаны. Не каждый, думаю, сможет правильно просчитать угол атаки, крена или штопора. ИМХО, все это и является основным показателем привлекательности флай-симов. У меня, например, с пилотированием в условиях, максимально приближенных к действительности, вообще беда, но и мне было интересно.

Не лишним будет отметить и то, что у геймы имеется встроенный редактор миссий, благодаря которому можно добиваться даже невидимости и выбирать время суток и погоду, при которых выполняется каждое боевое задание. Кроме того, имеется *«Летная книга»* или *«Бортовой журнал»* (не путать с «черным ящиком»), в котором фиксируются ваши летные достижения и продвижения по карьерной лестнице. Мне лично понравилось разнообразие заданий, то есть миссии происходят не только в воздухе, но и предусмотрены атаки наземных и наводных целей.

Некоторые задания выглядят очень серьезно. О миссиях я уже вкратце рассказал (вы уже абстрагировались ☺?). Теперь сама игра. После информации о миссии, у вас



есть цель, задание, истребитель (штурмовик, бомбардировщик) и даже, возможно, напарник ☺. Правда, напарника вам дают не всегда и не в каждой миссий, а только на отдельные задания (я так и знал, все по знакомству ☺). Причем следует отметить довольно высокий уровень AI как напарника, так и соперников. Вам предстоит пройти очень большое количество миссий, среди которых будут уничтожение вражеских самолетов, танков, колонн техники, да и много чего еще (не хочется открывать все карты сразу). Могу сказать одно: Lock on стоит того, чтобы в него поиграть.

Огромного уважения заслуживают обучающие миссии, которые настолько обширны и в которых настолько точно объясняют (даже показывают), что и как делать, что спустя непродолжительный промежуток времени вы почувствуете себя асом! Все самолеты описать будет сложно, проще один раз увидеть, чем сто раз прочитать ☺. Благодаря высокой детализации всех объектов создается реальное впечатление боя. Теперь, думаю, самое время рассказать о графике.

Графика игры заслуживает подробного рассказа уже хотя бы потому, что она рассчитана на самые современные видяхи (как

несложно догадаться по требованиям к комплектации компьютера). Следует иметь в виду, что минимальные системные требования, указанные разработчиками, мягко говоря, превращают игру в слайд-шоу. Поэтому, чем мощнее компьютер — тем лучше.

Не могу сказать, что разработчики изваяли нечто уж супервыдающееся. Например, только что вышедший NFS Underground в этом вопросе оставляет Lock on далеко позади. Скорее для графики наиболее подходит слово «добротная». Очень тщательно прорисованы все самолеты, все детали кабин, благодаря чему создается настоящий эффект присутствия. После несложных манипуляций с мышкой можно произвести круговой обзор кабины, что добавляет игре реалистичности. Хорошо проработана игра света и тени, облака отражаются в воде, которая уже не выглядит статичным полотном, а производит впечатление реальной. Особенно красиво она смотрится в те моменты, когда в ней отражаются восход или закат солнца. Вспышки от взрывов тоже продуманы и выполнены очень добротно и профессионально. Что же касается ландшафта местности, то он выглядит примерно так, как и должен выглядеть, если смотреть на него из кабины летящего самолета.

Звук в игре полностью соответствует реальным звукам, которые сопровождают летчика в полете: переговоры других пилотов,

команды диспетчера, сигналы радаров... Ничего лишнего, что могло бы отвлекать от выполнения боевого задания.

Мультиплеер. Разработчиком количество игроков не ограничено, но предел наверняка есть. Я, присоединившись к зарегистрированным пользователям в Интернете, насчитал 64 игрока (компаньона, напарника, вражины поганой ☺), но, думаю, что одновременно могут нормально играть 6-8 геймеров, иначе будет уже перебор.

* * *

— Вот так, уважаемый доктор, я и провел последние несколько дней. Вы полагаете, что я выживу?

— От этого не умирают. Все мы через это прошли. Вы очень страдали?

— Да нет... Мне понравилось. Доктор, я — мазохист?

— Ну что вы, камрад больной, вы абсолютно здоровы. Вы просто столкнулись с новым для себя миром...

— Последнее время меня преследуют какие-то кошмарные сны. В этих снах мне является моя собственная фигура в скафандре и гермошлеме. Мне кажется, что это не к добру...

— Вы стремитесь в небо, камрад пациент. Не наступайте своими мозолистыми пятками на крылья своего истинного «я». Вы можете летать и будете. Один из мудрецов сказал: «Птицу видно по помету»...

— Простите, но вроде бы «по полету»?

— Ну это, смотря какую птицу...

Я проснулся в испарине от звука собственного крика с твердым убеждением, что сон мой — вещий.

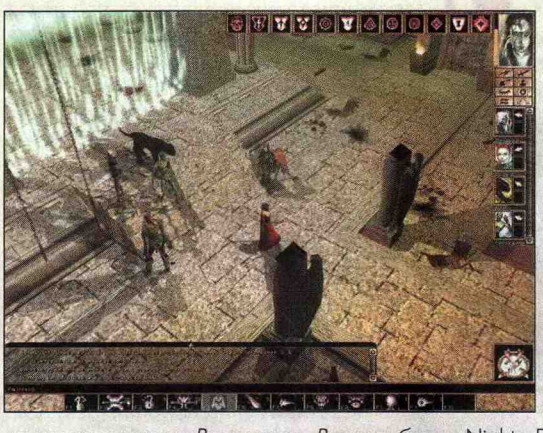
Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com Александр GLUKK

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Разработчик: BioWare
Издатель: Atari
Жанр: RPG
Системные требования:
минимальные: P3-600, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 2.6 Гб на жестком диске;
рекомендуемые: P3-1200, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, как можно больше места на жестком диске. Под сейвы

За гранью реальности

Underdark... Подтьма, так они называют это место. Место, в которое не решаются спускаться даже те, кто допустил Тьму в свою душу. Место, где сосредоточены все страхи и ужасы этого мира. Все те, кому не нашлось



места под солнцем. Все они там. В сером безрадостном мире, где неторопливые реки медленно несут свои черные воды из одной части Тьмы в другую, чтобы там слиться в бурный поток и обрушиться неудержимым водопадом в еще более мрачные и темные глубины, из которых нет возврата. Underdark... Таинственная подземная страна. Мир, из которого приходят к нам самые страшные сказки и легенды. Лучше бы они так и оставались сказками, которыми матери пугают непослушных детей долгими зимними вечерами. Но иногда легенды имеют свойство превращаться в реальность, и тогда Тьма подземного мира стремится вверх, пытаясь затопить серым сумраком зеленые луга и заснеженные вершины нашего мира и вонзить ледяной клинок в горящее сердце солнца. И горе тому, кто окажется на пути серых полчищ, поднимающихся к солнцу из черных глубин мрака. Они сильны своей яростью. Своей жаждой света и тепла. Они так страстно желают взять то, чего были лишены многие столетья, что им просто невозможно сопротивляться. На их стороне древние знания, давно утраченные здесь, на поверхности, но сохраненные и многократно умноженные в тишине подземных залов и пещерных галерей. К счастью, это случается нечасто. Гораздо чаще отчаянные одиночки с поверхности, презрев опасность, спускаются во мрак подземелий в надежде найти там... Что? На этот вопрос у каждого есть свой ответ. Но большинство из тех, кто ощущал на своей коже холодное дыхание сумрака, уже никогда никому ничего не скажет. Их кости глодают неведомые существа под низкими сводами подземных переходов, а тяжелые походные плащи и сверкающие доспехи давно превратились в прах. И все же мы продолжаем идти. Навстречу тьме, опасности и смерти, в надежде найти что-то такое, что наполнит нашу жизнь смыслом. В надежде найти саму жизнь в обители смерти...

Полтора года назад компания BioWare выпустила игру, которую с нетерпением ждали миллионы поклонников ролевых игр во всем мире. Она носила название Neverwinter Nights. Пожалуй, сегодня можно сказать, что это самая удачная компьютерная RPG, в которой использовались правила третьей редакции D&D. Несмотря на то, что основные усилия разработчики бросили на отработку мультиплейера, сингл получился тоже весьма интересным и захватывающим. Даже те, кого не пробирает сладкая дрожь при словах «Forgotten Realms», даже те, кто не проводил долгие часы (да что там часы — дни, месяцы, годы) над толстыми книгами, изучая премудрости D&D, все равно находили в «Невервинтере» что-то для себя. Игра абсолютно линейна. Вы не найдете там особой свободы и многообразия решений насущных проблем. Но в ней было другое. Опять же, атмосфера, присутствие которой в играх так настойчиво отрицают любители подсчета полигонов на моделях. Та самая атмосфера, которая поглощает вас во время настольной игры с хорошим гейм-мастером. Которая пронизывает действительно хорошие фэнтезийные книги. Которая заставляет нас, современных людей, снова и снова мысленно возвращаться в мир, где живут эльфы и гномы, а магия так же обычна, как электрическая лампочка. Таким был «Невервинтер». И нет ничего удивительного в том, что вслед за оригинальной игрой появились аддоны. Здесь следует на секунду остановиться и вспомнить, с кем мы имеем дело. А имеем мы его с, пожалуй, лучшей на сегодняшний день командой, занимающейся созданием ролевых игр. И если кто-нибудь другой клепает аддоны исключительно для того чтобы сорвать как можно больше денег на раскрученной марке, то парни из BioWare всегда старались подарить нам в каждом дополнении новую захватывающую историю, которая на время исторгнет нас из мира переполненных трамваев и неоплаченных счетов и с головой окунет в мрачную, пугающую и вместе с тем прекрасную и безумно интересную сказку. Хотя, нет. Какая же это сказка? Это сага, легенда, а может, даже и быль. Может, где-то там, за узкой гранью, отделяющей наш мир от Неизвестности, прядет железную нить чудовищная Королева Пауков, а белокурые жрицы ежедневно орошают ее алтарь кровью невинных жертв.

Так, стоп. Такими темпами мы можем неизвестно куда забраться. Ведь под землю нужно спускаться медленно, ощупывая каждый камень и присматриваясь к каждой тени, пляшущей у стены в неверном свете факела.

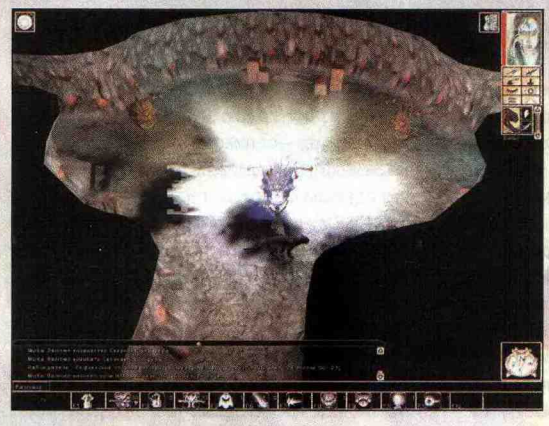
Сегодня речь пойдет о новом творении BioWare — втором дополнении к «Невервинтеру», носящем название *Hordes of the Underdark*. Что на этот раз приготовили для нас разработчики? Чем станет эта игра для прожженных героев и для новичков, только открывающих для себя таинственный мир Hordes of the Underdark? А вот сейчас и посмотрим.

Попасть в эпос

Наверное, одной из немногих вещей, которые раздражали нас как в оригинальном

«Невервинтере», так и в первом аддоне, был *левел кап*. Ну зачем нужен этот потолок, это ограничение двадцатым уровнем? Почему нельзя прокачать героя дальше??? Нельзя. Это ведь D&D со своими замолотами насчет эпических приключений для героев с эпическим уровнем.

Вторая вещь, которая не столько раздражала, сколько удивляла, — это невозможность создать партию. Всего один спутник — не маловато ли? Стандартная D&D`шная партия — четыре-пять человек, не меньше.



И вот перед нами новый аддон. Аддон, в котором, разработчики исправили первый недочет и на треть поправили второй ☺.

Как это? Сейчас поясним.

Начнем, как говорится, сначала. Если раньше нам предлагали играть никому не известным персонажем, которому только предстояло стать героем, то тут ситуация несколько изменилась — теперь мы играем за известного героя. Известного по... событиям прошлого аддона. Да, вы правильно поняли — если у вас остались сохранения, сдувайте с них пыль и смело переносите в дополнение. Наконец-то нам предоставлена возможность поиграть высокоуровневым персонажем и изорвать врагов на эстонские паззлы.

А что делать тем, кто не сохранил сейвы или (о ужас, такое бывает?) не играл в предыдущее дополнение к «Невервинтеру»? Спокойствие, только спокойствие — смело создавайте нового персонажа. Сразу после начала игры вам выдадут нефиговое количество опыта — как раз чтобы прокачать своего перса уровня до пятнадцатого. Причем, ленивые могут сделать это автоматом, ну а истинным ролевикам рекомендуем работать ручками... и головой. Дабы не упустить возможность воспользоваться новыми фитами и престиж-классами.

Насчет второго недочета: полноценной партии мы так и не получили. Увы. Зато теперь с собой можно таскать не одного спутника, а двух. Ура! Правда, на двоих спутников разработчики выдали ума, как раньше выдавали на одного, поэтому — ах. Пожалуй, AI — это самое мягкое место всего сериала, и лучше он от продолжения к продолжению не становится.

— — —

Я проснулась от ощущения, что происходит что-то не то. Вроде бы мой покой не нарушили никакие посторонние звуки — не скрипнула дверь, не подул ветер, но я отчетливо ощутила опасность. Опасность, разлитую в самом воздухе, подобно пьянящему вину.

Несколько секунд я лежала, не открывая глаз, пытаясь понять, откуда исходит опасность, и наконец поняла — сундук с моими вещами! Судя по всему, в комнату проник обычный, хотя и очень умелый вор. Ладно, придется преподать кому-то урок хороших манер — с этой мыслью я быстро вскочила с кровати, сжимая в руках кинжал, с которым я никогда не расстаюсь.

Сначала я не поверила своим глазам и даже попыталась их протереть, что чуть не стоило мне жизни — сверкнула вспышка, мой сундук исчез, и дроу, да, именно, темный эльф — бросился на меня.

Темные эльфы слывут очень серьезными противниками, но этот, похоже, был недостаточно подготовлен и через несколько секунд свалился с кинжалом в сердце.

Все страньше и страньше. Что происходит? Зачем здесь появился темный эльф и почему он похитил мои вещи?

Вопросы, вопросы...

Значит, будем искать ответы.

Взгляд сквозь тьму

Что вы можете сказать об игре, которая на протяжении нескольких суток не выпускает из-за компьютера? Отнимает у вас абсолютно все время? Заставляет жертвовать сном, едой, общением с друзьями? Ведь наверняка каждый из вас хоть раз попадал в подобную ситуацию. Что можно из себя выдавить, кроме набора восторженных и не слишком связных восклицаний? О чем рассказывать? О сюжете, который разворачивается медленно, как путешествие по подземным лабиринтам, но при этом не на секунду не теряется из виду? Или о боях, разворачивающихся стремительно и неудержимо, в которых молнии, срывающиеся с пальцев мага, спешат опередить нож ассасина, стремящийся проникнуть в мягкую плоть, а топоры и щиты файтеров без устали поют грубую и вечную песню смерти? А может, рассказать о новых спецэффектах, сопровождающих заклинания и превращающих эти самые сражения в варварский салют, от которого еще долго разноцветные круги плавают перед глазами? Или плюнуть на все и в угоду тем, кто вечно недоволен разливам «вод» в статьях, дать полное перечисление новых престиж-классов со всеми характеристиками, описать преимущества *крафтинга* (кстати, еще одно очень прикольное нововведение) шмоток и закончить списком оружия и заклинаний? Ведь именно это называется «рассказывать об игре». Мы думаем, что нет. Потому что когда игра действительно затягивает настолько, что ты забываешь обо всем на свете, нет смысла раскладывать ее на составляющие и пытаться найти «формулу успеха». Нужно просто играть. Нет, не играть, а жить в этом мире.

Путешествия по Underdark`у вызвали у нас четкие ассоциации с книгой Сальваторе «Темный эльф». Помните, как Дриззит, сбежав из города, бродил по залам и коридорам подземного мира? Мрак (не столь уж темный для глаз дроу) и тишина подземелий, изредка прерываемая монотонным стуком капель воды о камень. Огромные бледные грибы, светящиеся потусторонним призрачным светом. Причудливые колонны, подпирающие нависающий над головой каменный свод. И вдруг... следующий зал освещается вспышками магического света, наполняясь грохотом оружия и движением крутящихся в смертельном танце тел. Кто из жителей этого мрачного мира выясняет здесь отношения? На чью сторону стать? А может, лучше просто пройти мимо? Все это вы увидите в Hordes of the Underdark. Все это вы прочувствуете на своей шкуре. Перед вами откроются лабиринты безумного мага и королевство Темных Эльфов с его вечно враждующими Домами и безжалостными Матерями. И это будет только начало. Вы пройдете дальше. Вы спуститесь в те глубины, куда не спускалось ни одно существо, рожденное при свете солнца, и прикоснетесь к тем тайнам, которые лучше не выносить на свет солнца. Все это ждет вас — если вы, конечно, решитесь на путешествие за пределы Тьмы.

Вывод

Три эпизода, сильно отличающихся друг от друга, множество новых заклинаний, новые престиж-классы, новые шмотки и добавление крафтинга — много это или мало?

Смотря для чего. Смотря чего вы ждете.

Сразу скажем, графика никаких изменений (кроме появления возможности играть с видом от третьего лица, на которую рекомендуем забить) не претерпела. Музыка и озвучка тоже остались на старом — высоком то бишь уровне.

Самое большое изменение претерпела атмосфера игры — перед нами эпос. Самый настоящий. В котором мы принимаем самое активное участие — и только от нас зависит, чем закончится игра, к какой из концовок мы придем.

Наверное, это именно то, чего мы так ждали. Игра затягивает. Игра не дает оторваться. Мы закрываем глаза на различные ляпы и недоработки и готовимся пройти игру еще раз, другими персонажами.

Пожалуй, третью часть серии можно считать самой сильной — парни из BioWare продолжают удивлять. Приятно удивлять.

Ну вот, пожалуй, на этой оптимистической ноте мы закончим свое повествование. Мало инфы? Заходите на **http://www.neverwinter.ru** — там есть описания новых фитов, престиж-классов, оружия и заклинаний. Всего того, на что так и не хватило места в нашей статье.

А лучше не майтесь фигней и играйте!

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com АЛЕКСАНДР GLUKK

Игровой Бестиарий 2003

Продолжение, начало см.: «МиК», №3 (113)

Ну что, продолжим выбирать лучших из лучших — или, на крайняк, лучших из худших? Конечно, продолжим, куда мы денемся с подводной лодки во время боевого рейда?

Итак, на чем мы там остановились? На... На... Не поверите! На стратегиях!

Да, конечно, стратегии, тем более реалтаймовые, не относятся к жанрам, которые мы с братцем особо любим, но и обойти их вниманием мы не можем себе позволить. Итак, напрягаем память и хором, на счет «три» пытаемся вспомнить, что интересного преподнес нам прошлый год. Кстати говоря, тут мы решили слегка схитрить и объединить две номинации в одной — реалтаймовые и пошаговые стратегии пойдут одной позицией. Почему? Да просто, имхо, прошедший год добавил семье походовок только аддоны и сиквелы. Да, безусловно, хорошие аддоны, но ради них устраивать отдельную номинацию неправильно.

Ну вот и ладненько, вот и договорились.

5. Лучшая Стратегия 2003

Начнем мы, пожалуй, с того, к чему душа лежит больше — с пошаговых стратегий, на которых мы не одного рыжего гнома обрили.

Disciples 2 — ну, если бы игра вышла в прошлом году, то, несомненно, именно ей достался бы наш приз и наши восторженные вопли. Но, увы, камрады из Strategy First решили посвятить прошедший год не созданию новой

игрушки, а зарабатыванию денег на вторую дачу на Карибах и собственный пивзавод. Вы можете с нами не согласиться, но три выпущенные аддона не «катят» даже на половину полноценной игры. В третьем (который до нас, увы, так и не дошел) хоть раса новая появилась, а два первых — вообще сплошное издевательство и беззастенчивое вытряхивание денег из порядком опустевших, стараниями других камрадов, карманов. Что можно сказать; парни, смотрите, 3DO тоже любила штамповать аддоны — и где они сейчас?

Age of Wonders 2: Shadow magic — и опять аддон. Все же тут о беззастенчивом вымогательстве речь не идет: Shadow magic внес в оригинальную игру ряд улучшений, сделав геймплей более насыщенным и динамичным. Хороший аддон хорошей игры.

Civilization III — и опять аддоны. Скажем честно, даже в самых безвыходных ситуациях мы с братцем не запускаем файл **civ.exe**. Нельзя объять необъятное. И даже сотрудники игрового издания не могут переиграть абсолютно во ВСЕ игры. Но обойти своим вниманием «Цивилизацию» было бы просто непростительно. Поэтому мы решили целиком и полностью положиться на мнение камрадов с MiKPortal`a, которые добрым и совсем не тихим словом отметили очередную работу *Сида Мейера*. Голосовалка на портале однозначно показывает, что «Цивилка» жива и будет жить еще долго.

Warlords IV: Heroes Of Etheria — ха! Наконец-то не аддон! Правда, четвертая часть, но все же. Современная графика, куча изменений и нововведений, довольно интересные кампании и попытка возродить успех первых двух частей. Попытка отчаянная, но, увы, неудачная. Все-таки, как мы и предполагали, чего-то Варлордам не хватило, чтобы надолго пленить сердца геймеров. Неплохая игра, не более.

А теперь обратимся к *стратегиям реалтаймовым*. Ибо, как ни крути, это один из самых популярных жанров компьютерных игр. Именно он принес нам такие шедевры как WarCraft и StarCraft, серию Command&Conquer и некоторые другие, в которые наверняка хоть раз играли все геймеры, даже те, кто терпеть ненавидит обводить юнитов рамочкой и апгрейжевать башни магов. Итак, RTS. Здесь выбор пошире. Ведь реалтаймовые стратегии любят не только геймеры, но и разработчики. Этот год подарил нам несколько довольно интересных проектов, которые все с нетерпением ждали и обсуждали до релиза, но выход игры встречали довольно прохладно. Здесь в первую очередь следует вспомнить **Impossible Creatures**, ранее известную как **SIGMA**. Опять же признаемся честно, этой игры мы с братцем в глаза не видели, но зато слышали массу восторженных откликов. И вот год закончился, а об игре уже почти никто не помнит. Видать, недотянули до чего-то девелоперы, недодумали, недоделали. А ведь задумка этой генноинженерной стратегии была действительно оригинальной и интересной.

А вот насчет проекта «**Блицкриг**» мы уже можем говорить более авторитетно, ибо были одними из первых, кто увидел эту игрушку на прошлогодней КРИ. «*Нивал*», как известно, чего попало не делает и если уж выпускает игру, то это как минимум интересный и качественный продукт, а как максимум... Впрочем, ладно. Мы ведь не о «Нивале», а о «Блицкриге». Созданная там система случайных миссий — это действительно новый шаг в игростроении. Причем, что интересно, на Западе это заметили и именно там игра пошла на ура. А у нас... Поиграли, обсудили, как водится, полили грязью и благополучно забыли, переключившись на раскрученные продукты зарубежных компаний, хоть бы и аддоны. Что и говорить, реклама и громкое имя — великая сила. Лидеры «портального» хит-парада вам хорошо известны.

На первом месте, естественно, творение компании *Blizzard* — **Warcraft III: Frozen Throne**. Помните, что мы говорили вначале? Каждый из нас хоть раз да вступал в извечное противостояние людей и орков, к которым в недавнем будущем присоединилось еще несколько рас. Какой же геймер пройдет мимо нового Warcraft`a? Здесь невольно вспоминается негодование Интернет-коммьюнити после выхода оригинального Warcraft III. И то не так! И это не эдак! И зачем нам ваш Role-Playing Strategy Game! И даже Blizzard — отстой! А теперь Frozen Throne впереди планеты всей. Думаем, нужно прос-

то не обращать внимания на вечно недовольных (а таких хватает на каждом форуме) и признать, что хороший аддон к хорошей игре — это всегда здорово и приятно.

Ну а вслед за великим и ужасным «Варкрафтом» идет его вечный соперник и конкурент. Встречайте: пожалуй, действительно самый громкий стратегический проект прошлого года — **Command&Conquer: Generals**. Появление этой игры после закрытия *Westwood`a* было настоящим подарком не только для фанатов серии, но и для всех поклонников хороших, качественных, интересных реалтаймовых стратегий. Несмотря на отсутствие GDI и NOD, «Генералы» являются полноценным продолжателем легендарной серии. Что тут сказать: да здравствуют «Генералы»!

И вот вам закономерный итог:

✓ **выбор MiKPortal`a:** Warcraft III: Frozen Throne;

✓ **выбор Редакции:** Command&Conquer: Generals.

Почему? Поясняем — причины две. Первая: перед нами не аддон. И вторая, главная причина — перед нами игра, которой удалось вдохнуть жизнь в серию, на которую забили уже даже фанаты. Серию, которая, казалась, полностью себя исчерпала. Но, как мы видим, только казалось. После череды слабых поделок выдать продукт такого качества? Это достойно уважения и должно быть оценено по достоинству.

Продолжим? Следующая номинация.

6. Лучший Симулятор 2003

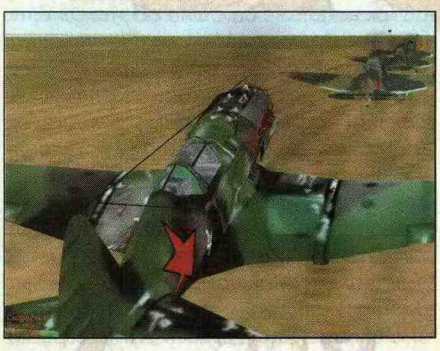
О, да, мы с братцем любим спорт. Особенно экстремальный. А вот симуляторы всяческие мы не больно-то жалуем и нечасто играем. Ну разве что попадет в руки симулятор серийного маньяка, но это бывает редко, так что опираться мы будем на мнения наших камрадов с портала.

Need for Speed Underground — долгожданное продолжение долгожданной серии. Думаю, вы согласитесь с нами, что у NFS`ов были как периоды взлетов, так и периоды падений. Underground, несмотря на целый ряд недостатков, можно отнести именно к взлетам. Очень удачный проект, обреченный на горячую любовь геймеров и толпы поклонников. Явный претендент на первое место в нашем рейтинге.

FIFA 2004, как, впрочем, и NHL с NBA горячей любви среди геймеров почему-то не вызвали. Не будем спорить и доказывать, что это очень крутые игрушки, в которые мы играем сутками без перерыва — все равно вы нам не поверите. Мы сами себе не поверим ☺.

Lock on, увидевший свет только в конце прошлого года, по непонятным причинам в рейтинг не попал. Впрочем, судя по всему, в него просто никто не успел поиграть. А зря, весьма достойный авиасимулятор.

«**ИЛ-2 Штурмовик: Забытые сражения**» — ха! Дело «Ила» живет! Да, не всем нравятся летные симы — машинки как-то проще и привычней. Но поклонники жанра просто не могли пройти мимо этой игры. Мы, во всяком случае, не прошли. И с интересом пос-



матривали через плечо мастеров мертвых петель и штопоров за игрой. Впрочем, Кертис у нас сам мастер штопора — продавливает пробку пальцем, в крайнем случае отламывает у бутылки горлышко. Тоже пальцем ☺.

Кажись, мы слегка отклонились от темы? Ладно:

✓ **выбор MiKPortal`а:** Need for Speed Underground;

✓ **выбор Редакции:** ИЛ-2 Штурмовик: Забытые сражения.

Почему? Да потому, что первым делом мы испортим самолеты, ну а...

7. Провал Года 2003

О! Сейчас кто-то получит тумаков! Тумаков! И вы знаете, кто это будет? Ну конечно же, вы знаете его! Вы ждали его! Вы уже почти любили его! А потом он пришел и все опошлил. Это, конечно же, **Kreed**. Как сейчас приходят на ум строчки, напечатанные на сайте «*Руссобита*» и множестве русскоязычных игровых ресурсов: революция в жанре 3D-шутеров свершилась! Новое слово в жанре экшен! Убийца «Дума»! Наш ответ Кармаку и т.д., и т.п. Да уж, свершилось. Да уж, убили. Да уж, ответили. Во всей этой шумихе вокруг Kreed`а красиво выглядели только PR`щики «Руссобита». Какая реклама! Какой ажиотаж! Обидно только, что вся эта действительно глобальная рекламная компания сыграла довольно важную роль в глобальном провале игры. Чем был бы Kreed без нее? Просто еще одним проектом малоизвестных воронежских разработчиков, которые к тому же не слишком хорошо себя зарекомендовали выпуском первого «*Златогорья*». Но после криков об «убийце "Дума"» и «революции в жанре» к игре стали относиться по-другому. Так давайте же еще раз припомним те чувства, которые нахлынули на нас после запуска файла **kreed.exe**. Ужасающая физика, уровни, поражающие однообразием, кривоватая анимация и абсолютно бездарный сюжет. Вечный поиск нужной двери, шотган, стреляющий непонятно куда... О, да! Мы имеем дело с проектом, который обрушивается на голову игрока, подобно бейсбольной бите, и отправляет его в глубокий нокаут. Если не убивает на месте. Несомненный претендент на почетный титул *Провал года*!

Что там еще интересненького в этом году-то было? О! Ну как мы могли забыть — «**Смертельные Грезы**» от компании *Bulat* («Бурут», «Булат»... похоже звучат...). Игра, о которой мы так и не написали статьи, ибо после трех суток борьбы с многочисленными багами Кертис сдался и с дикой руганью стер игру, на всякий случай отформатировав винт. У игры было все — интересная идея, средняя (но неплохая) графика, какой ни какой, а все же искусственный интеллект врагов. Но ужасающее количество багов превращало процесс игры в пытку. Вышедший через месяц патч дела, увы, не поправил.

Не забыли мы и о **Master of Orion 3** — игре, которую ждали с такой надеждой и... дождались. Не будем тут долго говорить о многочисленных ее недочетах и недоработках. Об этом уже столько написано... Скажем одно — игра оказалось совсем не тем, чего ждали многочисленные фанаты.

Кто сказал «Матрица»? При чем тут... ах, конечно! **Enter the Matrix**! Как мы могли забыть! Да, культовый фильм получил вторую жизнь на экране мониторов. Но разве это жизнь — с такой-то графикой и геймплеем?

Нет. Не жизнь. Попытка выкачать очередную порцию денег, не более того. Жадные вы, да?

Но честно говоря, все это цветочки. А сейчас пойдет игра, которую мы с братцем ждали больше «Крида», и которая разочаровала нас значительно сильнее. Да, поприветствуем, проданный с потрохами приставочникам **DeusEx: Invisible War**. Игра, превратившаяся из культового экшен/РПГ в очередную стрелялку. Неплохую, с возможностью пройти игру разными способами но... стрелялку. Увы, приходится признать свою ошибку, мы так надеялись на DeusEx 2, что не обратили внимания на название. Это не DE-2, это действительно DeusEx: Invisible War. Может быть, сильно сказать, что мы получили совсем не то, что нам обещал Уоррен Спектр со товарищи, но однозначно — получили мы не то, чего ждали. И этого вполне достаточно.

✓ **выбор MiKPortal`а:** Kreed;

✓ **выбор Редакции:** DeusEx: Invisible War

Думаю, вопросов нет?

8. Игра года 2003

Ну вот и самая важная, пожалуй, номинация. Так сказать, повинуясь велениям времени. Ну действительно, если есть лучшая RPG, лучший экшен, лучшая стратегия, лучший квест, то по логике вещей должна быть и просто Лучшая Игра года. Вот только как ее определить? Ведь каждый из нас отдает предпочтение тому или иному жанру. Любители RPG проголосуют за ролевуху, мастера шотгана и рокет-лаунчера станут на защиту шутеров, ну а виртуальные полководцы выведут на поле боя миллионы юнитов, чтобы защитить любимую стратегию. Но выбор делать надо. Чем мы сейчас и займемся. Нужно сказать, что в этом году появилась одна игра, находящаяся на стыке такого количества жанров, что отнести ее к какому-то конкретному направле-

нию просто не представляется возможным. Некоторые так и писали — жанр микс. Вы уже, наверно, догадались, что мы имеем в виду. Это, конечно же, «**Космические рейнджеры**», великолепнейшая разработка малоизвестной команды из Владивостока. То есть, это до выхода «КР» они были малоизвестными. И именно «Космическим рейнджерам» камрады с MiKPortal`а присудили звание Игры года 2003. Ну что ж, выбор достойный. Но, конечно, у нас есть свое, личное мнение, которое и окажется решающим ☺

Итак:

✓ **выбор MiKPortal`а:** Космические рейнджеры. Наши бурные аплодисменты. Ждем вторую часть;

✓ **выбор Редакции:** «Великолепный Вовочка-2».

Вот такие мы непредсказуемые ☺.

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Новый год — новые ответы

Да, даже странно как-то осознавать, что прожит еще один год. Из календаря вырвана куча листов и торжественно сожжена на костре. Вес вышедших в этом году номеров вплотную приблизился к показателю, опасному для головы того, кого ими ударят. Количество полученных мной писем... Если бы они были бумажными, то, думается, ими можно было бы целый год топить печку.

В общем, прошлый год закончился, а этот начался. О том, что нам принес год прошлый, я уже писал, а о том, что принес этот, говорить рано. Во всяком случае, огромного количества игр пока замечено не было, девелоперы, видимо, все еще пытаются прийти в себя после праздников.

Кстати, не знаю, как встречали Новый год вы, но мы таки встретили его в Крыму. Мы — это я, Glukk, наша сестренка Sonechko и Жека с Пашавелкой. Встретили очень весело, несмотря на некоторые недочеты. Надеюсь, что и для вас праздники прошли удачно. Впрочем, если есть желание — можете написать, рассказать, как, с кем и где вы отмечали Новый год. Интересно ведь.

Ладненько, как говорил дедушка Мао — работа не волк, палкой не отмашешься, так что завяжем с лирическими вступлениями и отступлениями и перейдем к тому, ради чего мы тут сегодня собрались — к разбору полетов. Простите, писем.

Микрофон выхватывает камрад **MaxWell aka Chainer**, ну, поглядим, что он нам скажет.

Здравствуйте Doc'тор Айбо...(Упс! ☺) Кертис!

Давно хотел написать тебе — сам удивляюсь, что так долго не писал. Ну, раз уж начал, то надо вспомнить, о чем хотел спросить.

Ага, ну, значит, первое: ты как-то обмолвился, что играешь в Magic: the Gathering. Так вот мне стало очень интересно, чем ты играешь. И еще — где? Ты случайно в Легенду не заходишь? Очень хотелось бы сыграть с тобой! Кстати, а твой братец Glukk не играет в «Магию»?

Нет, в «Мэджик» я уже давно не играю. Раньше — да, играл в Легенде. А потом — время, деньги... В общем, как обычно. А братик в «Магию» не играет, он предпочитает двуручный топор и фатальный удар в голову ☺.

Теперь насчет идей ДЗВР, «РФ» и их присутствия в статьях и в журнале вообще. Мне, например, очень понравилась идея Департамента с первого номера «МиКа», который я купил (№ 28(86)).Кстати, как насчет завершения «Семи дней внедрения»? Очень порадовала статья «Фантастическая Феерия» — пусть это только рекламная статья, но мне она показалась самой свежей в обоих номерах. Сейчас, без «Феерии» и «Семи дней» журнал стало скучнее читать ☹ — ведь именно эти статьи вносили разнообразие. Так что согласен с камрадом НЕКРОМАНТом и насчет увеличения журнала, и насчет статей «не про игры» — ведь они делают «МиК» более интересным и разнообразным.

Хорошая статья это всегда хорошая статья. Мы тоже ничего не имеем против статей «не про игры», и, временами, их публикуем. Тут важно не переборщить. Что касается ДЗВР, похоже, уход Ранда нанес по Департаменту серьезный удар. Статей о похождениях бесстрашных агентов стало значительно меньше — может, кто-то и порадуется, но я не слишком рад. Все-таки — да, Департамент был весьма интересной

фишкой, и отказывается от нее, имхо, не стоит. Но без фанатизма — если вместо кабинета Ранда начнут страдать двери моего чердака, я могу и расстроиться ☺.

Начет полезности журнала в общем я не сомневаюсь (да и кто бы сомневался? ☺), а вот насчет некоторых статей...както не очень. Ну зачем писать про игры, занимая целую строчку, а то и две, когда можно ограничится одним двумя словами (отстой, полный отстой, отстойнее некуда)? Такие статьи встречаются довольно редко(1-2 штуки на 3-4 номера, а бывает и чаще), но все-же они есть (Monster Truck Fury (№44), QfH & QfAQ (№42), Nancy Drew (№38) и т.д.). Не проще сделать отдельную таблицу «Отстой недели»? Небольшую, на 3-5 пунктов, куда помещались бы игры, которые удостоились конечного вывода: ОТСТОЙ. Тогда читатели знали бы, какие игры НЕ надо покупать или скачивать из Инета.

Не все отстой, что таковым кажется. Статья пишется не только ради пункта «Вывод». С какой стати читатели должны верить автору на слово, что игра отстой или хит? Нет, это нужно доказать, объяснить — именно поэтому и пишется статья. Кстати, хорошая разгромная статья — это, в первую очередь, хорошая статья. А чем больше хороших статей (а не статей по хорошим играм) в номере, тем лучше.

Ну а теперь микрофон перехватывает камрад **Ramses**.

Здравствуйте, уважаемый Кертис.

Здравствую, чего и вам всячески желаю.

Знали бы Вы, сколько писем, подобных этому, я пытался написать, выразить в них все, что думаю; сколько раз я садился за свой старый верный комп, загружал любимый play-list и набирал письмо за письмом, а потом отправлял их в корзину. Отчасти потому, что в большинстве из них были отзывы на предложения из «Автоответчика», а журнал я получал с большим опозданием — не хотелось показаться заторможенным ☺. Отчасти потому, что понимал — совсем не то хотел сказать. Но вот пишу снова и теперь уж точно отошлю. А, собственно, зачем пишу? Просто за все то время накопилось достаточно мыслей, выразить которые, по-моему, стоит в «Автоответчике», хотя я вряд ли в него попаду.

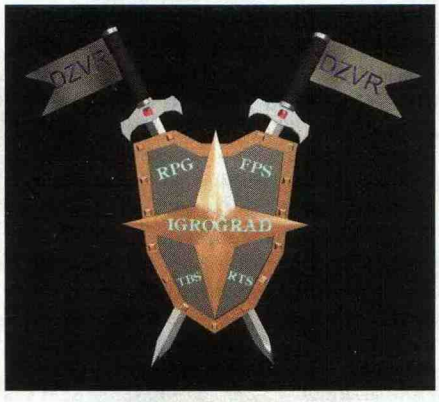
Ну почему вряд ли? Легко.

Так вот, даже страшно об этом писать, но я прощаюсь с «МиКом». Не знаю, что именно произошло, то ли я повзрослел, то ли ваш журнал как-то изменился, но теперь у вас на одного постоянного читателя меньше. Это письмо — прощание и как бы итог моего общения с журналом. С грустью вспоминаю, то время, когда с нетерпеньем ждал каждый номер «МиКа», а когда получал, с головой погружался в «самый новый из миров» — мир Виртуальной Реальности.

Это называется возраст. Все мы взрослеем, вкусы меняются. Нельзя всю жизнь играть в одни и те же игры, читать одни и те же книги. Время не стоит на месте и, раньше или позже, у любого наступает период, когда он обращается к чему-то новому. Это нормально. У меня такое было неоднократно. В этом нет нашей вины, но нет и вашей. Это закономерно. Навсегда (впрочем, что такое «навсегда»?) остаются лишь единицы. Фанаты и... авторы. И то, как вы заметили, даже Шеф ДЗВР не смог остаться с нами навсегда.

Кстати, идея с ДЗВР — более чем гениальна, всегда хотел об этом сказать, но ее загубили ваши «доморощенные агенты-новички», обзоры которых сравнимы с сочинениями пятиклассников — именно поэтому многим идея не понравилась: лучше читать «сухие» обзоры, чем этот бред, это стало одной из причин, по которой я прощаюсь с «МиКом» (и, наверняка, не я один).

Были плохие статьи и без упоминания ДЗВР. А сейчас вообще, Департамент переживает упадок и почти не встречается на наших страницах. Вообще приток новых авторов — а нам они нужны были, как воздух, чтобы стать еженедельником — породил ряд проблем. Как всегда. Но мы их успешно ре-



шаем. Убедиться в этом очень просто — начать нас читать и посмотреть, насколько больше качественных статей встречается теперь в каждом номере. Это не пустые слова, качество действительно начало расти.

Просто стоящих статей в каждом номере ровно столько, сколько их написано Вами, Кертис, Glukk'ом или Талером, остальные ничего, кроме скуки не вызывают — такое впечатление, что весь ваш строгий отбор присланных обзоров сводится к поиску нужной темы и отправки первой попавшейся статьи верстальщику. А сейчас, после ухода Ранда, ситуация ухудшится, ведь у Вас с братцем теперь вдвое больше работы, поэтому Ваших статей станет еще меньше. В общем, мрачно. Сам не заметил — перешел к критике, прошу прощения, увлекся, но об этом стоило сказать. Одно утешает: Ваши статьи можно найти на сайте Игрограда, и вообще, есть сайт, есть портал — не пропаду... Да кто я такой, чтобы прощаться, просто — грустно, вот и решил написать.

Есть мнение, и не только, кстати, мое, что хороших авторов у нас больше. Гораздо больше. Не стану заниматься перечислением, наши постоянные читатели и так знают их ники. И, кроме того, как нам кажется, ситуация не ухудшилась, а наоборот, постепенно улучшается. Впрочем, вы можете с нами и не согласиться.

Ладно, каждый выбирает для себя.

Микрофон хватает камрад **Евгений МАТВЕЙЧУК aka ONEGIN**:

Добро вам старче, Kertis.

Добро вам, а старче можете себе оставить. Он нам не нужен. Шутка.

Буду возмущаться, но прежде, поздравляю вас с праздником.

Итак наболевшая (надеюсь ☺) проблема — дизайн. Обещали праздничный дизайн, но где же он. Готовится?

Лично я новый дизайн никому не обещал, ибо не дизайнер. Я согласен, новый дизайн нужен, причем уже давно, но... Пока его нет. И до ярмарки «Игроград» этого года маловероятно, что он появится. Сами понимаете, тут от нас ничего не зависит. Сами ждем. Но, если вы заметили, постер уже появился. Пока один раз в месяц, а там посмотрим.

На этом возмущения прекратились, начинаются предложения. Последние время ерунда в статьях прекратилась, и это радует. Однако авторы иногда забывают о разработчиках, системных требованиях, издателях и прочую ненужную инфу ☺. Напечатайте себе пункты того, что надо не забыть, и повесьте на мониторы (предложение). А то очень часто автор начинает описывать как замечательно он всех рвал, а затем говорит о игре: играйте, игра очень качественная ☹. При этом, это единственное чем я должен руководствоваться при покупке.

Жаль, но до мониторов всех авторов мне добраться сложно — не все из них киевляне. Но о «шапке» статьи мы всех предупреждаем. Иногда, увы, случаются проколы. Ага. Сам грешен. Будем бороться.

Далее я предложил бы сделать всеми любимый чарт игр. Не просто игр, а недавно вышедших. Чтобы люди смотрели и... радовались ☺. Причем сделать в рамках новостей. Для этого необходимо задать следующие требования к читателям:

1. Купите (возьмите, украдите) игру.

2. Поиграйте в нее.

3. Составьте мнение.

4. Поставить оценку (от 1 до 10).

5. Отослать по e-mail. В поле тема указать: Чарт.

Это все что я хотел сказать. Немного круто, простите...

Гхм... А зачем это? Для журнала, во всяком случае, зачем? Для подобных фишек есть форумы, портал есть. А в журнале... Только место занимать.

Так, теперь передадим микрофон камраду **Панасенко Вячеславу aka UsveR**:

Здравствуйте, Tom/Doc/KERTIS.

Поздравляем Вас с прошедшим Новым и Старым Новым годом!

Хватит о хорошем. Давайте перейдем к ругательствам. Сразу предупрежу, что я люблю Ваше издание и все мои возмущенные крики это лишь... ну, в общем, не обижайтесь.

Хорошее вступление, сразу настраивающее читателя на благожелательный лад ☺. Сколько раз повторять азы психологии — для начала нужно ХВАЛИТЬ!!!

Ладно.

1. В предновогодних «МиКах» я видел рекламу приблизительно такого содержания: «Зустрічайте в новому році оновлений дизайн». Вроде уже третий номер в этом году, а никаких сдвигов я не заметил. Может, изменения наступят перед следующим Новым годом? Так зачем же заранее обнадеживать. Ничего не понимаю.

Ага. Новый дизайн в новом году. Две тысячи четвертом. Но, кто сказал, что в начале? Не кажется, что логичней смену дизайна приурочить к Дню Рождения «МиК»? К ярмарке «Игроград»? Но это так, мои предположения, на самом деле я и сам не очень точно знаю, когда же появится этот «оновлений дизайн».

2. Хваленая Ваша оперативность. Где она? Ну, покажите? «Принца Персии» я видел на книжной балке в Харькове уже месяца два назад. A Call of Duty — который занимает первые места в зарубежных чартах. Что-то я про него не читал на страницах нашего замечательного издания.

Не знаю, как у вас в Харькове, но «Принц» в официальной продаже со 2 декабря 2003 года. А русская версия — с 24 декабря 2003 года. Так что два месяца никак не получаются. А еще стоит учитывать такую вещь, как отпуск — мы пропустили пару номеров, из-за этого, увы, оперативность несколько пострадала. Наверстаем.

Несомненно, потеря Ранда — большая потеря. Некому теперь держать Вас, разгильдяев-агентов ☺, в ежовых рукавицах. Где те чудесные времена, когда я, прочитав «МиК», бежал в магазин покупать игру, которая только что поступила в продажу. Эх.

Да? Интересный взгляд, главное — свежий. Высказал мысль о Ранде как гаранте порядка и дисциплины нашему мэру — так она долго смеялась...

Передавайте привет Глюку. Между прочим, я в РПГ играю гномами. А рыжий я и так, по жизни. Так что немного неприятно, когда Глюк «мочит» рыжих гномов. Так и хочется с ним сразиться. Надеюсь, смогу осуществить свою мечту, если приеду на Игроград-2004.

«Мочим» мы их вместе. Когда много, а когда мало, на меня вечно не хватает. Интересно, а если бы мы «мочили» зеленых эльфов, тоже были бы недовольные? Ага. Обязательно. Так и пацифистом стать можно...

Собственно, думаю, на этом можно закругляться. Как видим, новый год ничего особо нового, в плане писем не принес. Нас опять ругают, хвалят, на нас опять жалуются. Все как было в прошлом году, тут у меня даже мысль закралась — начать печатать «Автоответчики» по второму кругу. Интересно, скоро бы вы догадались?

А то письма такие похожие, что я сам с трудом могу понять, какое я уже публиковал, а какое нет. Нужно что-то с этим делать. А как вы думаете?

Предложения, как обычно, высылайте на мейл, указанный вверху ☺.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

ОБВИДЯШИМСЯ?

Перед вами стоит проблема выбора недорогой, но производительной видеокарты? Надеемся, эта статья поможет вам определиться с окончательным решением.

Всего несколько недель назад в моей жизни произошло радостное событие: я, наконец-то, проапгрейдил свой любимый комп. Изрядно потратившись, я приобрел процессор Athlon XP 1900+ и новую «мамку», а на «сдачу» — увесистый винчестер. При этом наивно решил, что смогу еще некоторое время спокойно прожить со своей старой видяхой GeForce2 MX400 32 Мб. Не тут-то было! Новая мощная система оказалась неспособна компенсировать недостатки морально устаревшей видеокарты. Впечатление от покупки оказалось испорченным напрочь. Игра NFS Underground, в которую я мечтал поиграть, тормозила безбожно, графика не вызывала ничего кроме досады. То, что необходимо срочно покупать новую видяху, уже сомнений не вызывало. Но вот какую выбрать? Со своей проблемой я пошел в любимую редакцию (как всегда ☺) выпрашивать видеокарты на тестирование. Выпросил ☺. Результаты моих изысканий теперь перед вами.

Рис. 1

Тестирование проводилось на платформе: Athlon XP 1900+ (тактовая частота 1.6 ГГц), «мамка» ECS K7VTA3 (KT333), 384 Мб ОЗУ (DDR 266), Windows 98SE, DirectX 9.0a. Для видеокарт от ATI использовался драйвер Catalyst 3.10, а для видеокарты GeForce FX 5600 — драйвер Detonator 52.16. Все работало под управлением ОС Windows XP.

Рис. 3

За 9200

HIS Radeon 9200 рассчитаны на экономных геймеров, они обладают 250-мегагерцевым графическим процессором (GPU), частота памяти 200 (DDR 400) МГц. У GPU в наличии 4 пиксельных конвейера. Аппаратно поддерживается DirectX 8.1.

Видеокарта (**рис. 1**) выполнена на PCB синего цвета. Помимо 15-контактного VGA-разъема для привычных ЭЛТ-мониторов, есть и DVI-разъем для ЖК-дисплеев, а также и TV-Out. На графическом процессоре установлен только игольчатый радиатор, от использования кулера отказались. Отсутствие последнего красноречиво свидетельствует о возможности всего лишь небольшого разгона видеокарты.

У данной видяшки объем DDR-памяти составил 64 Мб, хотя есть и варианты со 128 Мб. Память — Hynix со скоростью доступа 4 нс.

В красочной коробке, помимо самой видеокарты, находятся еще диск с драйверами, кабель S-Video и мануал на русском языке.

Сама видеокарта не вызвала никаких нареканий, и по моему мнению, по соотношению цена/качество для экономной платформы она вполне заслужила оценки «best buy». Многие из вас удивятся, мол, почему? Отвечаю: помимо того, что она мне очень понравилась, рассчитана она на кошелек отечественного покупателя, и самые свежие игры (те же Need for Speed: Underground, Deus Ex Invisible War, Unreal Tournament 2003), на ней идут, причем с настройками самого высокого качества. Еще нужны доказательства?

Облегченный вариант

Видеокарта **HIS Radeon 9200SE** (**рис. 2**), как и остальные представители этого семейства, обладает GPU с частотой 200 МГц, память работает на 166 (DDR 333) МГц. Объем памяти 128 Мб, с 64-битным интерфейсом. Приятно, что в «урезанной» версии карты не сократили количество пиксельных конвейеров GPU — их по-прежнему 4. Имеется поддержка AGP 4X/8X (AGP 3.0), есть варианты, рассчитанные на установку в слот PCI. Как и предыдущая видяшка, эта исполнена на PCB темно-синего цвета, имеется DVI-выход, а также S-Video выход (TV-Out). В комплекте к видеокарте поставляется S-Video кабель, мануал на трех языках (исключая русский), а также диск с драйверами. На девайсе установлена память VData со временем доступа 6 нс. На видеочипе только радиатор.

Данная видеокарта (представляющая собой по сути «приторможенный» аналог предыдущей. — *Прим. ред.*) обеспечивает аппаратную поддержку DirectX 8.1 и OpenGL 1.3, Pixel Shaders версии 1.4. Имеется также поддержка Vertex Shaders версии 1.1.

А если по-взрослому?

Последняя видеокарта из рассмотренных Radeon'ов — **HIS 9800Pro** (**рис. 3**), частота ее GPU — 380 МГц. Этот «тяжеловес» обладает 8-ю пиксельными конвейерами. Частота памяти — 340 (DDR 680) МГц. Используется DDR-память с 256-битной шиной, что является большим преимуществом. Объем памяти у карточки внушительный — 128 Мб. Аппаратно видяха поддерживает DirectX 9.0, включая Pixel Shaders v2.0 и Vertex Shaders v2.0. Карта имеет VGA- и DVI-интерфейсы для подключения монитора, а также обладает функциями VIVO.

Рис. 2

Интересно, что видеокарта требует дополнительного питания (для чего к ней прилагается соответствующий кабелек), а после ее непродолжительной работы температура моего процессора возросла на 3 градуса (штатная температура работы с другими видяхами 45 °C, а с этой — 48 °C). Но, как говорится, большому кораблю — большая торпеда ☺. На видеокарте установлен ребристый радиатор с вентилятором.

В коробке с видяшкой можно обнаружить мануал, диск с «дровами», CD с программой для нелинейного видеомонтажа — Power Director 2.5, переходник с DVI на привычный VGA-разъем. Также есть S-Video и композитный кабели, переходник с композитного на S-Video.

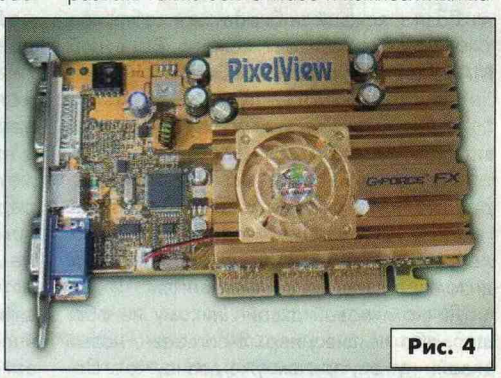


Рис. 4

На сегодняшний день HIS 9800Pro — одна

из самых передовых видеокарт, и ее приобретение может стать неплохим, но дорогим вариантом. Понятно, что по результатам тестирования, Radeon 9800Pro «сделал» ☺ все другие карты с очень существенным отрывом.

На форсаже

В нашем тесте оказалась и карточка на чипе **NVIDIA** — это **PixelViev GeForce FX 5600** (**рис. 4**). Ну что ж, посмотрим на нее.

На карте стоит массивный радиатор, который полностью покрывает не только GPU, но и память, причем с обеих сторон платы. В комплект поставки входят 7 (!) дисков с программами и демо-версиями игрушек, толстый мануал, переходник с DVI на VGA, интересный многоразъемный переходник и композитный кабель. Соответственно, на карте можно найти разъемы VGA, DVI и VIVO (в последний и вставляется тот самый многоразъемный переходник).

Объем памяти на видеокарте — 256 Мб. Память имеет очень малое время доступа — 3.3 нс и работает с частотой 300 (DDR 600) МГц). Частота GPU — 270 МГц, он оснащен 4-мя пиксельными конвейерами. Видеокарта аппаратно поддерживаются Vertex-шейдеры v2.0, Pixel-шейдеры v2.0, DirectX 9.0 и OpenGL 1.4, а работает она в режимах AGP 2X/4X/8X. Достойный соперник видяхам от ATI.

Тестируем

В качестве первого теста использовались демо-уровни **Quake 3**: Demo 001 и Demo 002, в качестве второго — **3D Mark 03**. Надо отметить, что все настройки в 3D Mark 03 были выставлены по умолчанию, менялось только разрешение экрана.

Сначала проводилось тестирование в 3D Mark 03 при разрешении 800x600 (**диаграмма 1**). Radeon 9200 и 9200SE не принимали участия в GameTest 4, по причине того, что они не поддерживают Pixel Shader версии 2.0. По количеству баллов, набранных при тестировании в разрешении 800x600, Radeon 9800Pro более чем в два раза обгоняет GeForce FX 5600, не говоря уже о «младших» Radeon'ах (**диаграмма 2**).

Следующий тест аналогичен предыдущему, только разрешение теперь 1024x768 (**диаграммы 3** и **4**). В итоге мы получили ту же картину. Столь низкие показатели fps у видеокарт обусловлены «тяжелой» графикой. Например, GeForce2 MX400 вообще отказался проходить тестирование (эксперимента ради хотел посмотреть, каков будет контраст при работе с моей старой видяхой).

Тестим дальше, дабы увидеть скорость и качество работы в OpenGL. Для этого был выбран старый добрый Demo 001 в Quake 3 Arena (**диаграммы 5** и **6** — яркий пример того, как производительность упирается в быстродействие платформы и практически не зависит от видеокарты. — *Прим. ред.*).

И в завершение все тот же Quake, Demo 002, с разрешением 1024x768 (**диаграмма 7**). Та же картина с Radeon 9800Pro и GeForce FX 5600, то есть никакого падения производительности. Скорее всего, это вызвано тем, что GeForce FX 5600 и Radeon 9800 не могут развернуться в полную силу на моем компьютере, а вот 9200 и 9200SE как раз удалось выжать из себя все, что можно.

У 9200 при смене глубины цвета производительность упала, но несильно, менее 1/10. Гораздо печальнее обстоят дела с Radeon 9200SE: при увеличении глубины цвета и без того невысокие показатели производительности этой карточки стали еще на треть ниже.

Итог

Подведем итог.

✓ **Radeon 9200** — оправданность цены, очень хороший, и главное — недорогой геймерский вариант с вполне приличными показателями скорости, если остальная платформа не является hi-end'ом.

✓ **Radeon 9200SE** — малобюджетный вариант, демонстрирующий соответствующее быстродействие. Подойдет людям, занимающимся набором текстов, фотографиями (2D у нее неплохое), дизайном, ну и конечно, на ней иногда ☺ можно играть.

✓ **Radeon 9800Pro** — мечта любого геймера, отличный девайс с отличным заделом на будущее. Видеокарта подойдет всем, кого не пугает ее довольно высокая стоимость.

✓ **GeForce FX 5600** — также достойный выбор геймера. Подойдет всем, кто хочет получить высокую скорость за разумные деньги.

Лично я остановил свой выбор на видеокарте Radeon 9200, которая уже прошла испытания на многих новейших играх, показав очень хорошие результаты. Уверен, что меня она будет и в дальнейшем устраивать еще никак не меньше года.

Выражаю благодарности:
✓ за видеокарты HIS Radeon 9200, 9200SE и 9800Pro — фирме **K-Trade**;
✓ за видеокарту PixelView GeForce FX 5600 — фирме **Elko Kiev**.

ДИАГРАММА 1

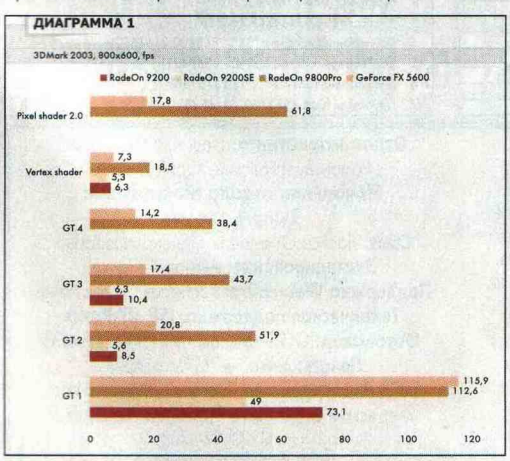


ДИАГРАММА 2

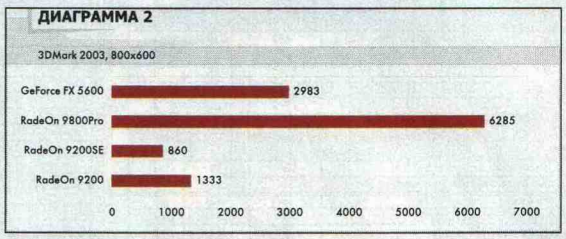


ДИАГРАММА 3

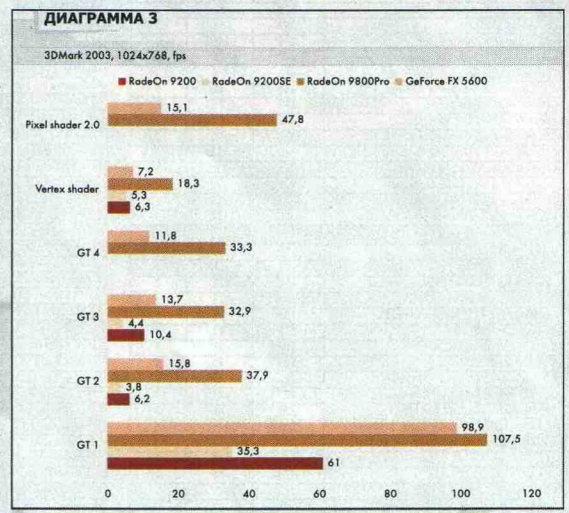


ДИАГРАММА 4

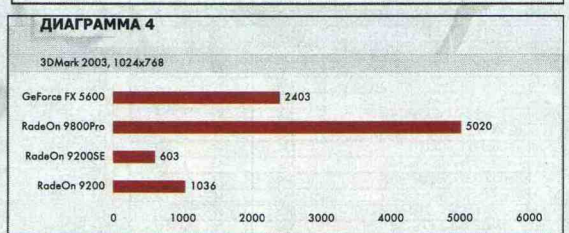


ДИАГРАММА 5

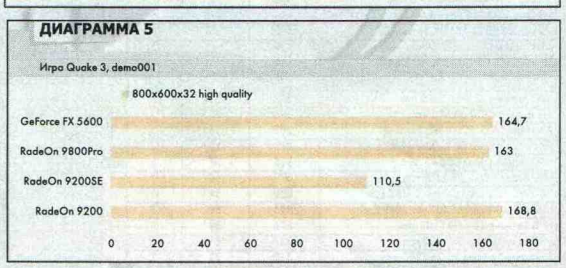


ДИАГРАММА 6

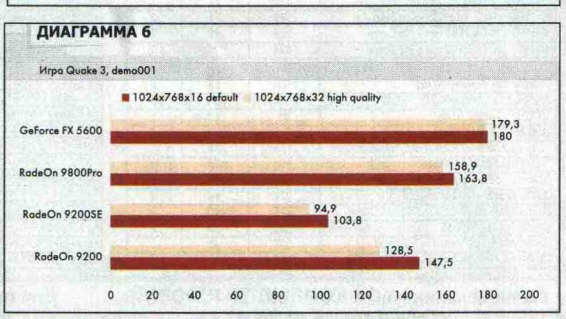
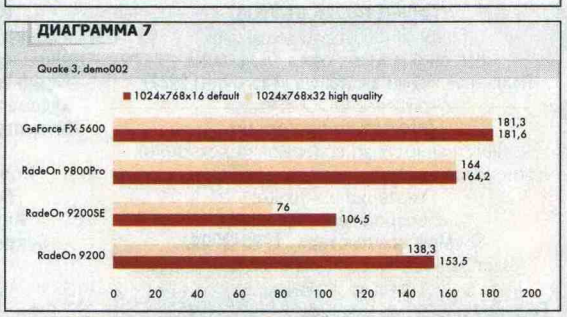


ДИАГРАММА 7



Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
cel1.7/256/20GVA-Int/корп/CD52X	1604	297	3
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
P4 2.0/512/80G/128M/CDRW+DVD	3013	558	3
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Dur1.6/256/20G/VA-Int/CD52/250w/FDD	1453	269	3
Мобильные компьютеры			
HP P-150/12"TFT/16+/2GB/FDD/CD	1053	195	4
Compaq C-1.6/14"/256Mb/30Gb/CDRW	6863	1271	4
Compaq A 2400+/15"/256Mb/40Gb/CDRW	7997	1481	4
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 366-2,4 (Coppermine/T) от	97	18	3
AMD Duron, Athlon-XP 1,4-2,5MHz от	211	39	3
CPU Duron 1.6 GHz Socket A	237	43	5
Duron 1.6 GHz Applebred	238	44	2
CPU Athlon XP 1900+	293	53	5
Celeron Socket478 1.7 GHz BOX	324	60	2
CPU Athlon XP 2000+	359	65	5
CPU Athlon XP 2200+	370	67	5
Celeron 2.4 GHz Socket 478 Box	410	76	2
CPU Celeron 2.4 GHz Socket 478 Box	414	75	5
CPU Celeron 2.5 GHz Socket 478 Box	486	88	5
CPU Athlon XP 2500+ Barton	497	90	5
Athlon XP 2500+/333 MHz Tray	497	92	2
CPU Pentium 4 1.8 GHz Socket 478	673	122	5
CPU Pentium 4 1.8 GHz 512 KB Cache	740	134	5
CPU Pentium 4 2 GHz 512 KB Cache	751	136	5
Pentium IV 2,4 GHz 512kb cashe FSB	929	172	2
CPU Pentium 4 2.66 GHz 512 KB Cache	933	169	5
CPU Pentium 4 2.6 GHz FSB 800 MHz	1038	188	5
Модули памяти			
DIMM 128 MB PC133	110	20	5
DDR 128Mb PC2100	113	21	2
128/256Mb SDRAM, DDR,Flash Samsung	113	21	3
DDR SDRAM 128 MB PC2100	116	21	5
DIMM 128 MB PC133 (Работает на BX)	155	28	5
DIMM 256 MB PC133	177	32	5
DDR SDRAM 256 MB PC2100	204	37	5
DDR 256 MB PC3200	216	40	2
DDR SDRAM 256 MB PC2100 Infineon Or	232	42	5
DDR SDRAM 256 MB PC2700 Infineon Or	237	43	5
128Mb Flash память USB (CAYON)	238	44	3
SO DIMM DDR SDRAM 256 MB PC2100 Inf	243	44	5
SO DIMM DDR SDRAM 256 MB PC2700 Inf	259	47	5
512/1024Mb SDRAM, DDR,Flash Samsung	362	67	3
DDR RAM 512 MB PC3200	373	69	2
DDR SDRAM 512 MB PC2100	397	72	5
DDR SDRAM 512 MB PC2700 takeMS CL	458	83	5
DDR SDRAM 512 MB PC3200 APACER Inf	464	84	5
DDR SDRAM 512 MB PC2100 Infineon Or	662	120	5
Материнские платы			
MB Jetway V266DM VIA KT266A Socket	237	43	5
Socket A KM266 AGP4x + Video +Sound	270	50	2
Socket A VIA KT-400 + Sound ATX	286	53	2
MB Jetway V400DB VIA KT400 Socket A	293	53	5
MB Shuttle MK40MN VIA KM400 Socket	326	59	5
i845PE +Sound ATX + Lan ATX	335	62	2
Socket A nForce2 Ultra 400 + Sound	351	65	2
MB Albatron PX845EV Pro2 i845E-800	370	67	5
MB Albatron PX845PEV i845PE Socket	375	68	5
MB Albatron PM845GV1 i845GV Socket	375	68	5
Soltek SL-KT600-C Socket A + Sound	378	70	2
MB Soyo VIA KT400-8x + RAID Socket	491	89	5
MB Intel D865PERL i865PE Socket 478	552	100	5
ASUS Socket478 i865PE P4P800 +Sound	621	115	2
MB Abit NF7-S NVidia nForce2 Socket	629	114	5
Жесткие диски IDE			
HDD Samsung 20.4 GB 5400 rpm	282	51	5
Винчестер WD 20 GB 5400rpm	286	53	2
20-40Gb(5400/7200) WD,Samsung	297	55	3
Винчестер WD 40 GB 7200rpm 8MB c.	313	58	2
HDD Samsung 40.0 GB 5400 rpm	315	57	5
HDD Seagate 40.2 GB 5400 rpm	320	58	5
HDD WD 40.2 GB 5400 rpm 2 MB Cache	320	58	5
HDD WD 40-BB2 GB 7200 rpm 2 MB Cach	326	59	5
HDD Samsung 40.0 GB 7200 rpm	326	59	5
HDD Seagate 40.2 GB 7200 rpm	337	61	5
Винчестер Samsung 80 GB 7200rpm	389	72	2
80-120Gb(5400/7200)Samsung,Seag,IBM	389	72	3
HDD WD 120 GB 7200 rpm 2 MB Cache	546	99	5
HDD WD 120 GB 7200 rpm 8 MB Cache	624	113	5
Сменные диски			
CD-ROM 52x Samsung ATAPI	83	15	5
CD drive 52x SAMSUNG,NEC,BENQ	92	17	3
CD-ROM 52x NEC ATAPI	99	18	5
CD-ROM 52x TEAC IDE	105	19	5
DVD 16/40 SONY/ASUS/TEAC/SAMSUNG от	178	33	3
DVD- ROM 16X48 TOSHIBA	194	36	2
CD-RW LG 52x/32x/52x IDE	204	37	5
CD-RW Acer BenQ 52x/24x/52x IDE	210	38	5
CD-RW ASUS,LG,TEAC,SONY 52/24/52int	216	40	3
CD-RW Sony 52*32*52	232	43	2
CD-RW ASUS 52x/24x/52x IDE Retail	237	43	5
CD-RW + DVD-ROM Samsung 52x/24x/52x	326	59	5

Наименование	грн.	у.е.	код
DVD+CDRW SONY/LiteOn/Samsung 48/24	329	61	3
COMBO DVD-ROM 16x +CDRW 48x24x48x	340	63	2
CD-RW + DVD-ROM TEAC 48x/24x/48x/16	342	62	5
CD-RW + DVD-ROM LG 12x/8x/32x/8x	348	63	5
MultiMedia			
AS Also A-107 80 W PMPO	17	3	5
AS SVEN SPS 210	27	5	4
Sven CD-860 (Volume control) Кожа-е	27	5	4
Sven AP-870 (Volume control) Кожа-е	32	6	4
AS Also A-306 160 W PMPO	33	6	5
AS Also A-128	39	7	5
AS Also A-309 120 W PMPO	39	7	5
AS Also A-502 180 W PMPO	39	7	5
SB CMedia CMI8738 32 bit 4 Channels	39	7	5
AS Also AW-221 2x3 W RMS	39	7	5
AS CodeGen SP-180 2x10 W RMS	55	10	5
AS CodeGen SP-182 2x10 W RMS	55	10	5
AS CodeGen SP-530 Subwoofer 18 W +	121	22	5
AS CodeGen SP-550 Subwoofer 18 W +	127	23	5
AS Maxxtro WCS-600 2x18 W RMS	127	23	5
AS Maxxtro WCS-699 2x18 W RMS	132	24	5
AS CodeGen SP-610 Subwoofer 25 W +	138	25	5
AS CodeGen SP-910 Subwoofer 25 W +	155	28	5
AS Maxxtro WCS-838 Subwoofer 18 W +	160	29	5
AverMedia TV/VCR/FM TVstudio+ДУ	292	54	3
AS Creative 6.1 Inspire 6700 Subw.	535	97	5
AS Sven YF-1A HT-475 Домашний кин.	635	115	5
Видеокарты			
TV-Tuner ACorp Y-878 PCI	160	29	5
SVGA 64 MB NVidia GeForce 2MX-400	177	32	5
64Mb GeForce 4 MX440 TV-out 128bit	243	45	2
ATI RADEON 9200 64M VIVO/TVO от	248	46	3
TV-Tuner AverMedia TV Studio 203	342	62	5
SVGA 128 MB Sapphire Radeon 9200	359	65	5
ABIT GF 5200 8x/4x 128Mb DDR TV/DVI	394	73	3
ATI RADEON 9000PRO 128M VIVO+TV-in	529	98	3
ASUS V9520VideoSuiteGeForceFX5200	594	110	3
128MB Radeon 9600 Pro DDR AGP8x +TV	729	135	2
MSI FX5600-T128 8x TV-out	826	153	3
ATI RADEON 9800PRO 128DDR 8x/4x	2090	387	3
Мониторы			
15" LG 500E 0.28 mm 1024x768x60 Hz	513	93	5
15" 0.28 BenQ V551 1024x768 67Hz	545	101	4
Монитор 15" SM 551S	583	108	2
17" Samtron 76E	591	107	5
17" 0.27 BenQ V773 1024x768 85Hz	621	115	4
17" Samsung 753S	624	113	5
17" Samsung 753DFx	740	134	5
17" Samtron 768DF	745	135	5
Монитор 17" SM 753 DFX	756	140	2
17" Samsung 755DFx	800	145	5
Монитор 17" SM 755 DFX	832	154	2
17" SAMSUNG 755DFX	842	156	3
Монитор 17" SM 765 MB	848	157	2
Монитор 17" SM 757 DFX	956	177	2
17" Samsung 757NF	1021	185	5
Монитор 17" SM 757 NF	1075	199	2
15' AOC-LCD LM520-A 1024*768(75)	1863	345	3
15" 0.297 BenQ FP567s TFT MultiMedi	1874	347	4
15"LG 151OS TFT	1879	348	3
15" Samsung 152S TFT	2015	365	5
15" Samsung 152B TFT	2098	380	5
15" Samsung 152X TFT	2126	385	5
15" Samsung 152b TFT	2171	402	4
Монитор 15" SM 153V TFT	2187	405	2
15" Samsung 152T TFT	2236	405	5
15" Samsung 152b MM TFT	2279	422	4
15" Samsung 152T TFT	2311	428	4
17" 0.264 BenQ FP767 TFT MultiMedia	2354	436	4
17" Samsung 172VTFT	2374	430	5
15"Samsung SM 152B(акция!!!!)	2376	440	3
17"Hansol H750MM silver 1280*1024	2441	452	3
17" Samsung 173V TFT	2538	470	4
17" Samsung 172S TFT	2594	470	5
Монитор 17" SM 172V TFT	2727	505	2
17" Samsung 173s TFT	2770	513	4
17" Samsung 172s mm TFT	2889	535	4
Устройства ввода			
Keyboard BENQ/Cherry/Codegen/Sven	16	3	3
Mouse Scroll/Optical/Radio/PS2 от	16	3	3
Модемы			
int Lucent//Kworld/Acorp 56K от	54	10	3
ACORP Int. M-56ILS V.92 56K Lucent	59	11	2
56 K ACorp M56PML Lucent int. PCI	72	13	5
56 K ACorp M56EMT ext.Orest Ukraine	171	31	5
ACORP Ext M-56SCD V.92 56K]Conexant	189	35	2
56 K ACorp M56SCD ext V92	193	35	5
GVC 56K VECTOR K2D/R21/USB от	211	39	3
56 K Speed Com+ ext. Orest Ukr.	226	41	5
56 K ACorp M56SCD ext.Orest Ukraine	226	41	5
ZyXEL OMNI Vector(smart,mini,lite)	248	46	3
56 K / V.92 Orest Ukraine ext.	254	46	5
56 K Zyxel Omni Mini ext. V.90	304	55	5
56 K Zyxel Omni Duo ext. V.92Serial	502	91	5
Корпуса			
Bp 250/300/350/450 ATX P-4 от	54	10	3
Корпус JNC 250 W ATX	88	16	5
Корпус JNC-827 SJA ATX 250 W	97	18	2

Наименование	грн.	у.е.	код
Codegen,SWEEX,KME	103	19	3
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
Принтер HP DeskJet 3320 A4	204	37	5
Принтер Lexmark Z25 A4	204	37	5
Принтер Lexmark Z35 A4	259	47	5
EPSON C43UX A4 USB(акция!!!!)	319	59	3
Принтер HP DeskJet 3550 A4	381	69	5
LEXMARK Z52 10(6)1200x1200 USB/LPT	464	86	3
HP DeskJet 5150	562	104	4
Принтер HP DeskJet 5150 A4	591	107	5
Epson Stylus Color Photo 950	2111	391	4
Лазерные принтеры			
Принтер Samsung ML-1210	861	156	5
SAMSUNG ML-1210/1250/1510 Lpt/USB	875	162	3
Принтер HP LaserJet 1000w A4	938	170	5
Принтер Canon LBP-810 A4	960	174	5
Принтер Samsung ML-1250	960	174	5
HP LaserJet 1000w	983	182	4
HP Laser Jet 1005W 600dpi, 14ppm	1015	188	3
Принтер Canon LBP-1120 A4 USB	1016	184	5
Canon LBP-1120	1058	196	4
HP LaserJet 1005w	1080	200	4
Принтер HP LaserJet 1300 A4	1750	317	5
Сканеры			
Сканер Mustek ScanExpress 1200 UB+	211	39	2
ScanExpress 1200 UB+ 48bit (slim)	232	43	3
Сканер Mustek Be@rPaw 1200CU	259	47	5
Сканер Mustek Be@rPaw 1200TA EU	320	58	5
Be@rpaw1200TA(слайд-модуль)600x1200	324	60	3
Сканер Mustek Be@rPaw 2448 TA EU	392	71	5
Сканер HP ScanJet 2400C	414	75	5
HP SJ 2400C 486нт1200x1200т/д,45сек	427	79	3
Сканер Mustek Be@rPaw 2400TA Pro	513	93	5
Источники бесперебойного питания (UPS)			
Super Power VS550 Venus series	221	41	3
ИБП KME UF-008 N2EJA - 800VA W/IBM	362	67	2
APC BK 500/650/1000 USB+LPT+soft от	405	75	3
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
К стр. Прин.HP,Canon,Lexmark цв,ч/б	27	5	3
К лазерным принтерам цв,ч/б от	308	57	3
УСЛУГИ			
Модернизация с покупкой б/у компл-х	27	5	3
Настройка ПК			7
Модернизация любых ПК			7
Модернизация мониторов			7
Модернизация принтеров			7
Ремонт ПК			7
Модернизация любых ПК			7
Бесплатные консультации по ПК			7
Консультации по модернизации ПК			7
Покупка комплектующих Б/У			7
Покупка компьютеров Б/У			7
Замена старых ПК на новые			7
Покупка перферийных устройств Б/У			7
Настройка ПК			7
Продажа подержаных ПК			7
Продажа подержаных комплектующих			7
Изготовление ПК по заказу			7
Ремонт			
Покупка комплектующих Б/У			7
Покупка компьютеров Б/У			7
Замена старых ПК на новые			7
Ремонт ПК			7
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)	1	0,25	1
Бизнес время(пн-пт 08:00-22:00)	3	0,48	1
Выделенные линии за 1 Гб	189	35	3
64Kb	631	116	1
512Kb	5484	1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абонплате, в месяц			
Ночной Unlimited (02:00-06:00)	16	3	1
Интернет-пакет "НОЧНОЙ"(23-09)	22	4	3
карточка 30вечеров&ночей(18-09+с,в)	49	9	3
Домашний Unlimited (20:00-08:00)	60	11	1
Internet Unlimited	120	22	1

ВНИМАНИЕ!!!

Изменился наш телефон и адрес!

(044) 455 35 75

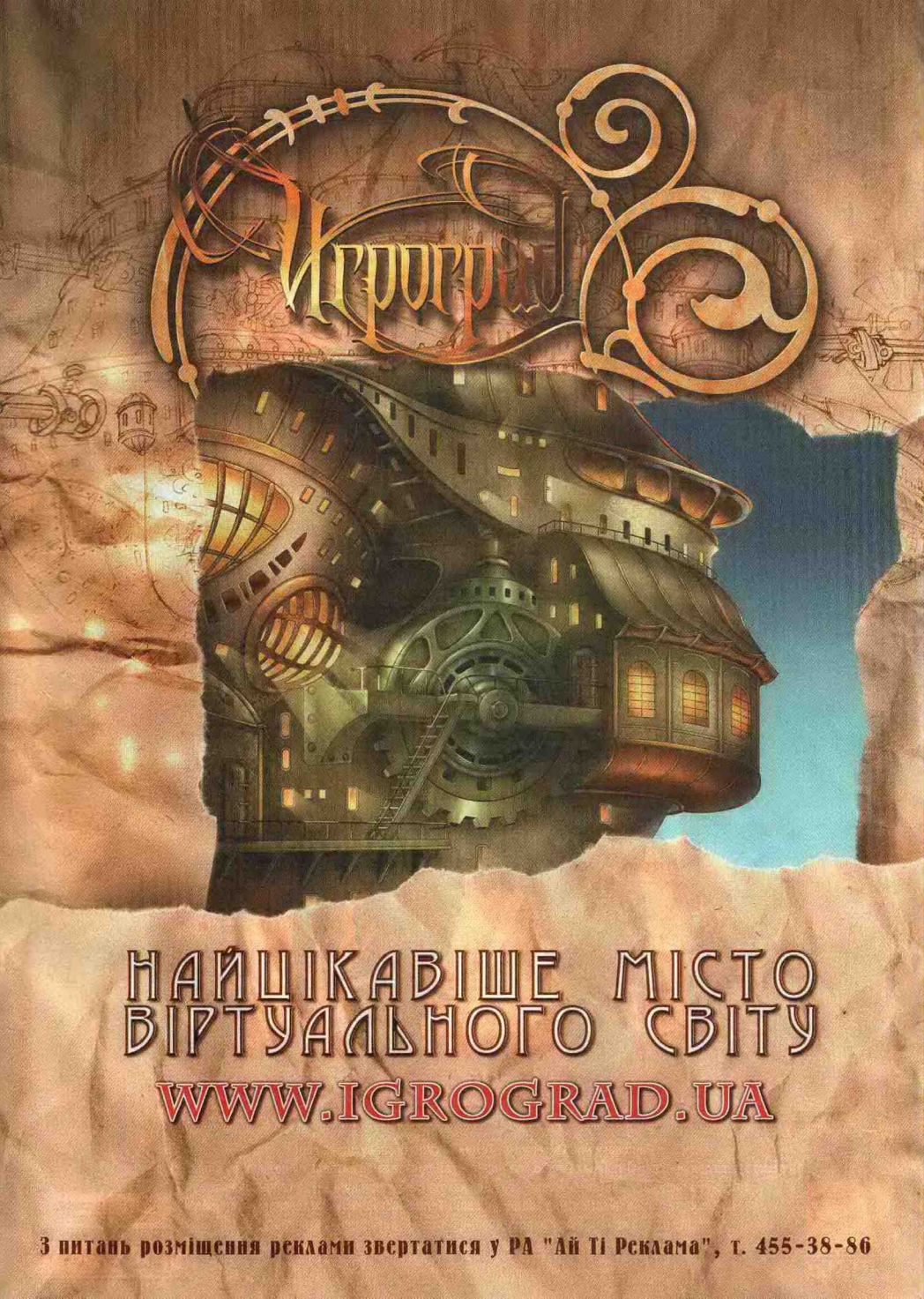
03126, Киев-126, а/я 570/8

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262,4647185)	2
2	Евротрейд (044-2167483, 2165917)	
3	Инкософт (044-2464389,2345335)	6
4	Компьютеринтерсервис (044-2368800,2164650)	
5	КомТехСервис (044-2368800,2368432)	21
6	Мультитрейд (044-2470598,2375186)	32
7	ПрагмаТех (044-4575720, 4416990)	8

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№04 (114), 26.01.2004.
Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2004.
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8
Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Начальник информ отдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Димитрий Лысенко
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Пашко, Данил Перцов.
Корректор: Полина Хатимлянская.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шмаркотюк.
Секретарь ДЗВР: Денис Бондаренко.
Реклама: Олег Федоров, Валентина Маркевич-Кравченко.
Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский, Юрий Литвин.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев
Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова.
Экспедирование: Анатолий Клочко.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «Мира», тел.: (044) 247-4438
Печать: друкарня ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видавнича група "Експрес", (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)
тел. (0322) 97-4768,
зам. № 1075


Игроград
НАЙЦІКАВІШЕ МІСТО
ВІРТУАЛЬНОГО СВІТУ
WWW.IGROGRAD.UA
З питань розміщення реклами звертатися у РА "Ай Ті Реклама", т. 455-38-86

Златогорье 2

Холодные небеса

Равновагу між Світлими та Темними силами знову порушено!
Перемога послушника Храму Великих Героїв над Чорнобогом призвела до катаклізму великої руйнівної сили.
Потужний вибух знищив замок Чорнобога, що знаходився у гирлі вулкану, а герой опинився
на маленькому острові в засніженій країні Альберії. Тепер послушнику світлоградського храму
необхідно почати довгу дорогу додому... та відновити Велику Рівновагу!

© 2003 "Burut". © 2003 "Руссобит Паблишинг". © 2003 "МультиТрейд".
Видавець на території України – компанія "МультиТрейд".
З питань гуртового постачання звертатися за
тел.: (044) 237-5186; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua